http://www.oldgamesitalia.net/

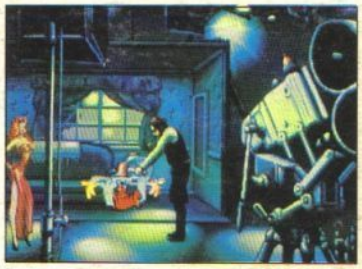
K

GUIDA AL DIVERT

Anno III n. 9 K 31
SETTEMBRE 1991
Lire 5000

ATARI ST
AMSTRAD
C64
SPECTRUM
NINTENDO
SEGA

Distribuzione e abbonamento postale Gruppo Gléna



DA WILLY A LARRY:
ALLA SCOPERTA
DEI NUOVI TITOLI DELLA
DISNEY E DELLA SIERRA

TERMINATOR 2

ESCLUSIVO!

DAL FILM AL GIOCO:
CAMERON E SCHWARZENEGGER
ANCORA INSIEME - LA OCEAN VUOLE
BATTERE TUTTI I RECORD

SONIC
MARIO
HA TROVATO
IL RIVALE
DEGLI ANNI
NOVANTA

CHICAGO CES
SEMPRE PIU
CONSOLE: TUTTE
LE NOVITÀ DAGLI
STATI UNITI

**LAVORI
IN CORSO**
FLAG, MAGIC
POCKETS, RETRO,
OUTRUN EUROPE
E ALTRI GIOCHI IN
PREPARAZIONE

**RECENSIONI
& ANTEPRIME**

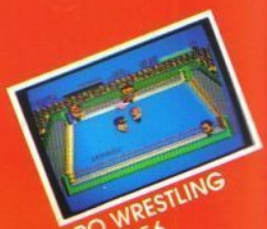
- SONIC THE HEDGEHOG • 1000 MIGLIA • CHUCK YEAGER AIR COMBAT
- MEGALOMANIA • PREHISTORIK • MANCHESTER UNITED EUROPE • FRENETIC
- F-14 TOMCAT • CHAMPION OF THE RAJ • ARMOUR GEDDON
- MARTIAN DREAMS • METAL MUTANT • CASTLE OF ILLUSION • SPOT
- F15 STRIKE EAGLE II • MOONBASE • GEM'X

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

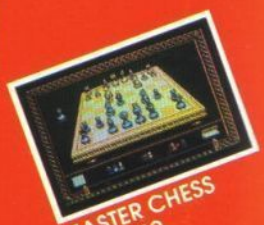
I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCHI PREZIOSI



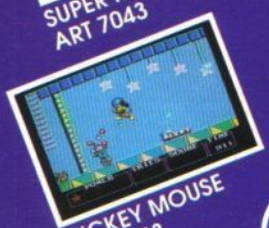
PRO WRESTLING
ART 5056

ALEX KIDD
in
Miracle World
già in memoria



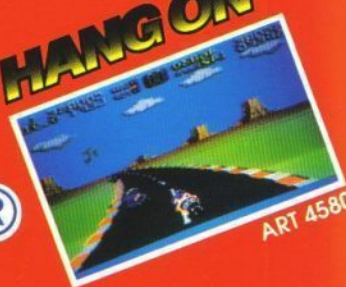
MASTER CHESS
ART 7069

SUPER MONACO GP
ART 7043



MICKEY MOUSE
ART 7053

HANG ON



ART 4580

SEGA®

Master System II

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAST BATTLE™

SEGA™

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

elite

http://www.oldgamesitalia.net/
© 1989, 1991 Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved.
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

31

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/2423547

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

CAPO REDATTORE Alberto Rossetti

SEGRETARIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta Gianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Francesco Oldani, Andrea Tagliabue, Luca Caldiero, Giampaolo Moraschi, Renato Carena, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA Maria Montesano

CONSULENZA EDITORIALE DTP Benedetta Torrani

FOTOLITO Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

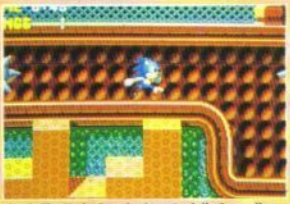
ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri. Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

Tutto il materiale di Terminator 2 ™ è © 1991 Carolco Pictures Inc. (USA e Canada); Carolco International N.V. (in tutti gli altri paesi) Tutti i diritti riservati.

recensioni



***Sonic The Hedgehog*, la risposta della Sega allo strapotere di Mario. Salta! Corre! Gira su sé stesso! I possori di Megadrive potranno finalmente apostrofare i fan del Famicom? A pag. 48**

***Mario Andretti* all'inizio della sua carriera. Provate a ripetere le sue gesta con lo splendido gioco della Electronics Arts. A pag. 62**

La *Disney* e la *Dynamix* sono due dei migliori produttori di software americani. Date un'occhiata alle loro novità a pag. 18.

SU COMPUTER E CONSOLE *pagine 48 - 79*

756	**1000 MIGLIA**	*Simulmondo*
78	**AERO BLASTER**	*Megadrive*
51	**ARMOUR-GEDDON**	*Psygnosis*
68	**BALL GAME**	*Electronic Zoo*
72	**CASTLE OF ILLUSION**	*Game Gear*
69	**CHAMPION OF THE RAJ**	*PSS*
52	**CHUCK YEAGER**	*Electronic Arts*
71	**DRAGON FIGHTER**	*Idea*
60	**F-14 TOMCAT**	*Activision*
67	**F-15 STRIKE EAGLE II**	*Microprose*
70	**FRENETIC**	*Core*
68	**GEM'X**	*Kaiko*
76	**IN YOUR FACE**	*Game Boy*
59	**MANCHESTER UNITED EUROPE**	*Krisalis*
63	**MARIO ANDRETTI'S**	*Electronic Arts*
54	**MARTIAM DREAMS**	*Ultima*
57	**MEGA-LO-MANIA**	*Mirrorsoft*
64	**METAL MUTANTS**	*Silmaris*
65	**MOONBASE**	*Mindiscape*
76	**NBA ALL-STAR CHALLENGE**	*Game Boy*
58	**PREHISTORIK**	*Titus*
48	**SONIC THE HEDGEHOG**	*Sega*
66	**SPOT**	*Virgin*

SPECIALE STATI UNITI

Il Summer Consumer Electronics Show (CES) di Chicago è enorme, e dà l'asatta impressione di quanto sia sconvolgente il mercato ludico. Diviso in tre giganteschi palazzi nel centro città e contornato da alberghi pieni zeppi di visitatori, l'evento è in grado di presentare tutto ciò che l'elettronica può regalarvi, incluso, naturalmente, le ultime novità in fatto di giochi.

Ma dove sono tutte queste novità? Perché non c'era software disponibile per il lancio ufficiale del Famicom in America?

Tuttavia, per coloro che hanno avuto l'accortezza di vederle, c'erano diverse "gemme" che promettono un grande futuro per il divertimento elettronico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Rocketeer, della Disney Software, cerca di sfruttare al massimo il successo del film. Il gioco vuolo aprire un nuovo capitolo per quel che riguarda i "film interattivi" ispirati a veri prodotti cinematografici.
Per saperne di più correte a pag. 18.

GRANDE SCHERMO

Dalle prime impressioni avute guardando *Terminator 2*, è difficile credere che non sarà il film di punta di questo inverno cinematografico. Il ritorno di Schwarzenegger sul grande schermo rinnova l'occasione per le software house di spendere, o sperperare, soldi per assicurarsi la licenza relativa ai suoi film. Tenendo fede ai corsi e ricorsi della storia, questo è il secondo autunno consecutivo che ci vede dedicare una copertina all'ex Mister Universo, ma se i film sono di questa qualità, ben vengano simili coincidenze. Se non vi sarete lustrati gli occhi grazie alle immagini di *Terminator 2*, non preoccupatevi, tutte le notizie sul CES di Chicago e le innumerevoli pagine di news, recensioni e anteprime vi terranno compagnia sino al mese prossimo.

sommario

13 **K NEGLI STATI UNITI (ANCORA?)**
Il CES di Chicago, è stato un misto di software hardware, novità e sorprese. A pagina 8 cominciano le news seguite da servizi di tutti i generi. Compreso:

13 **REPORT**
Tutto ciò che è stato presentato al CES. Le novità, le stranezze i prodotti e le delusioni che faranno il nostro domani.

18 **LA STRANA COPPIA**
La Dynamix, produttrice di giochi interattivi di alta qualità, e la Disney, produttrice di giochi a piattaforme e di programmi educativi, possono avere poco in comune a prima vista, ma dalle loro nuove realizzazioni traspare una certa similitudine...

20 **SIERRA ALLA GRANDE**
I creatori della saga di *King's Quest* ci raccontano i progetti futuri.

32 **TERMINATOR 2**
Ha detto che sarebbe tornato, e ora ECCOLO! Non appena Schwarzenegger ha ripreso il suo ruolo di cyborg peggiore del pianeta, le case di software inglesi si sono date battaglia per assicurarsi la conversione per computer. Volete sapere chi ha vinto? Date un'occhiata al nostro articolo!

32 **LAVORI IN CORSO**
Esaminare un gioco prima della sua versione definitiva permette di avere un'idea di ciò che raggiungerà gli scaffali in futuro . Sono giochi che lascieranno il segno? decidetelo voi:
- Flag
- Retro
- Outrun Europa
- Dribbling

REGOLARI

5 **K GAMES NEWS**
8 **K TECH NEWS**
47 **PROVE SU SCHERMO**
80 **TRICKS'n'TACTICS**
88 **K-BOX**

SUCCESSI FUTURI!

Una nuova, o bisognerebbe dire vecchia?, rubrica è presente su questo numero di K.

Lavori in Corso vi offre una completa analisi dei giochi in lavorazione. Questo mese vi presentiamo *Flag*, *Retro*, *Dribbling* e *Outrun Europa*

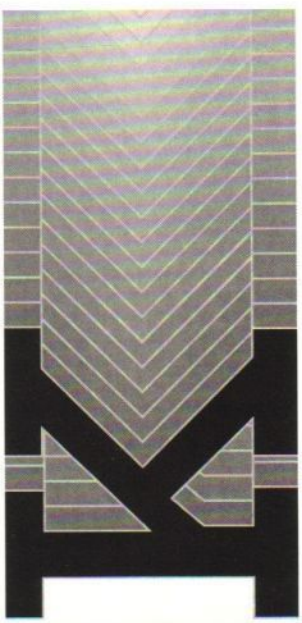
Inizia tutto a pag. 32

◀ Preparatevi per la sorpresa!

TERMINARNOLD

Sono passati sette anni dalla prima apparizione di *Terminator*, che si era assicurato la fama di peggior cattivo della storia del cinema. La macchina assassina più dura, mortale e senza rimorsi che fosse mai stata proiettata sugli schermi aveva però lasciato un segno nel cuore degli appassionati di fantascienza. E ora è RITORNATO!

***Terminator 2* è il film più costoso di tutti i tempi. Ma è anche uno dei seguiti più attesi di tutti i tempi.**



SETTEMBRE 1991

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

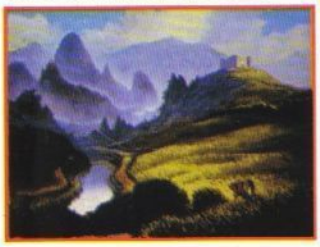
Una meravigliosa avventura intorno al mondo.

HEART OF CHINA

MAGICA INTERAZIONE CON I PERSONAGGI...

In qualsiasi momento del gioco instaurerai relazioni con i personaggi che influiranno tutti gli eventi futuri. Ogni personaggio ha un'unica personalità ed una capacità di memoria sorprendente.

GRAFICHE DIGITALIZZATE...



Il realismo e la perfezione delle grafiche sono sorprendenti. Le illustrazioni ricreano tutta l'atmosfera e la magia di una rivoluzionaria Cina agli inizi degli anni Venti.

AVVENTURA, INTRIGO, ROMANZO...

Sarai catapultato nel mondo di LUCKY JAKE MASTERS, ZHAO CHI e KATE LOMAX e con loro verrai coinvolto in un'avventura internazionale che spazia da HONG KONG a PARIGI.

LEADER
DISTRIBUZIONE

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

Dynamix products can be ordered from your local software dealer, or call the Sierra Sales Department at 0734-303-322

Heart of China is available for MS-DOS computers with 640K. Supports VGA, EGA, Tandy 16-Color, Monochrome, MCGA and CGA graphics adaptors and Roland MT-32, Roland LAPC-1, AdLib and SoundBlaster music cards. Available in 16-Color and 256-Color versions.

Disponibile per PC VGA 5.25 e 3.50.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS GAMES NEWS GAMES

Gli archeologi più avventurosi avranno presto la possibilità di vivere le proprie fantasie non appena la US Gold avrà terminato la versione per Megadrive di Indiana Jones and the Last Crusade. *Inoltre la US Gold sta sviluppando* Leaderboard e The Godfather *(Il Padrino) ed è in programma un secondo titolo che riguarda Indy.* Indiana Jones and the Fate of Atlantis *dovrebbe essere pronto per l'inizio del 1992.*

K chiede a Norman Schwarzkopf i consigli per *Super Mario Bros*

Strike Commander

I simulatori di volo bellici non saranno mai più gli stessi? Queste sono affermazioni impegnative per il prossimo gioco dei creatori di *Wing Commander*. La Origin afferma che *Strike Commander* incorpora il più potente sistema grafico tridimensionale mai scritto per il PC capace di creare un mondo cinematico davvero molto reale. Senza dubbio una grande curiosità pervade l'industria dei videogiochi per PC da quando si è visto uno primo demo di *Strike Commander* al Consumer Electronic Show di Chicago il mese scorso.

"*Strike Commander* è un tipo di simulatore di volo totalmente nuovo," dice la società texana, "Il giocatore è catapultato in una realtà alternativa fatta di terreni a frattali, immagini 3D in bitmap, oggetti poligonali texture-mapped e ombreggiati con metodo Gouraud." La domanda è la solita, il gioco sarà all'altezza?

La Mindscape realizzerà *Strike Commander* su PC in autunno. Non aspettatevi una conversione per Gameboy!

Runes Of Virtue

Sembra incredibile ma *Ultima*, il gioco di ruolo fantasy della Origin, è approdato sul Gameboy grazie alla FCI. Come hanno potuto stipare così tanta profondità in una macchina meglio conosciuta per i rompicapo? Gli amanti di *Tetris* e *Teenage Mutant Ninja Turtles* reagiranno favorevolmente allo stile di gioco più sofisticato e complesso?

***Ultima - Runes of Virtue*, una cartuccia da un megabit dotata di batteria tampone che permette di salvare alcune posizioni di gioco, è stata programmata dai disegnatori della serie originale.**

La missione consiste nel trovare le otto rune nascoste nei dungeon di Britannia. Dopo aver scelto di essere Mago, Guerriero o Ranger si può cominciare a parlare con gli amici per ottenere consigli e suggerimenti per progredire nella ricerca e, possibilmente, scoprire spade magiche, pozioni e teletrasporti.

Britannia è popolata anche da numerosi nemici compresi scheletri, pipistrelli, fantasmi, draghi e il misterioso Black Knight. Userete la vostra abilità con la spada, lancerete l'ascia magica o ricorrerete ad altri metodi più complessi per distruggere queste creature?

Una particolarità unica di *Runes of Virtue* è la presenza dell'opzione a due giocatori. Il gioco in solitario ha più di 150 livelli di gioco mentre due giocatori possono esplorare oltre 80 livelli che formano due tipi di dungeon. I giocatori possono competere uno contro l'altro o collaborare per finire il gioco.

B.O.T.S.

Se pensavate che la versione da sala giochi di *F-15 Strike Eagle* fosse fantastica aspettate di provare *B.O.T.S.* della Microprose. Per fortuna il secondo gioco da sala dei creatori di *Railroad Tycoon* e *Gunship* ha meno controlli da utilizzare. I giocatori viaggiano attraverso mondi tridimensionali surreali e combattono robot meccanici in un'ottima battaglia futuristica.

Se non potete permettervi un viaggio a Chicago al famosissimo *BattleTech Centre* questa è la cosa che più gli si avvicina.

"I giocatori vogliono una sfida, un certo grado di realismo e grafica e animazione molto sofisticate," afferma la Microprose Games negli Stati Uniti, "Noi ci siamo attrezzati per dare loro tutto questo."

Tra gli altri giochi da sala della Microprose in fase di sviluppo segnaliamo "una corsa sofisticata dotata dei percorsi più originali mai disegnati" e il seguito di *F-15 Strike Eagle* che vede in azione l'A-10, il famoso aereo anti-carro che permette di eliminare mezzi corazzati pesanti.

Una fonte molto vicina alla società dice che la Microprose sta pensando di convertire *B.O.T.S.* per gli home computer il prossimo anno. Tenete le dita ben incrociate...

La Genias solca l'Oceano

La Genias, Software House di Bologna, ha deciso di passare all'attacco.

Al recente CES di Chicago infatti, ha stipulato un accordo con la Merit Software americana per la distribuzione dei prodotti Genias sul territorio degli Stati Uniti. Le macchine per le quali i prodotti potranno essere realizzati sono il CDTV, il Megadrive, il NES, il PC e gli altri computer a 16-bit.

La Genias inoltre ha annunciato l'acquisto della software house inglese Silverbird. La Silverbird ha nel suo catalogo circa 200 titoli, tra i quali l'indimenticabile *The Pawn*.

"Abbiamo preferito puntare più sulla qualità che sulla quantità" ha dichiarato la Genias commentando l'argomento.

Un'altra notizia che costituisce una novità assoluta nel panorama software italiano, è che la Genias sarà la prima casa italiana ad affidare a un team straniero la programmazione di un gioco. *Warm Up* per 16-bit, verrà realizzato dai fratelli Dardari e sarà un gioco di corse con vista dall'alto, mentre una versione a poligoni, l'idea originale, verrà sviluppata in Inghilterra da un gruppo di programmatori dei quali il portavoce Genias ha preferito tacere il nome.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Resurrected

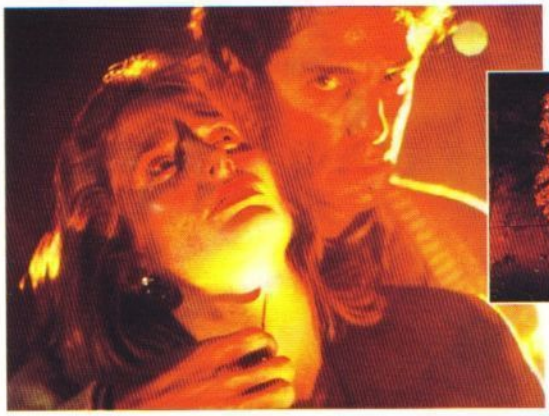
Seguendo il successo del nostro articolo su Cannes nel numero scorso, K spera di portare notizie regolari di film che potrebbero diventare licenze di altrettanti giochi per computer e console. E perché no? Questo mese diamo un'occhiata all'ultimo film basato su un racconto di H. P. Lovecraft.

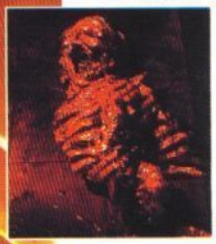
The Resurrected **è un tentativo di produrre un horror molto più complesso dei soliti inflazionati "gore" e "splatter", promette la Scotti Bros Pictures. "In un genere intasato da pazzi che agitano una motosega (Non aprite quella porta), demoni che sembrano dei puntaspilli (Hellraiser) e folli con maschere da hockey (Venerdì 13) il classico film horror si è perso in una marea di frivolezze."**

Basato sul racconto di Lovecraft, The Case of Charles Dexter Ward, The Resurrected racconta di una ricerca vecchia quanto l'uomo - il desiderio di immortalità. Uno scienziato è ossessionato dagli esperimenti dei suoi antenati per ridare vita ai morti. Sembra familiare, non è vero? Inutile dirlo questa curiosità scatena una terrificante e sanguinosa catena di eventi.

The Resurrected è stato diretto da Dan O'Bannon uno dei più rispettati sceneggiatori di Hollywood creatore di Alien e Atto di Forza. Ha anche scritto e diretto il mitico Ritorno dei Morti Viventi. Gli effetti speciali e il trucco sono stati affidati a Todd Masters che ha lavorato in Predator, Robocop II, The Return of the Swamp Thing e Senti Chi Parla.

"Penso che sia passato veramente tanto tempo da quando è stato realizzato un film d'orrore dotato di una buona storia che potesse piacere agli adulti," dice il regista O'Bannon. Il pubblico sarà d'accordo o *The Resurrected* è destinato a essere trasmesso a notte fonda da qualche canale sconosciuto?



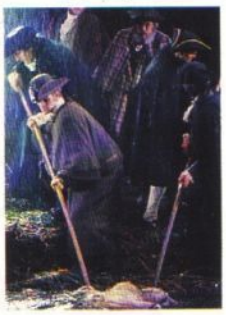


(In alto) È forse l'ultimo e fatale errore di Joseph Curwen?

(Sinistra) Una delle vittime di un aggressore misterioso.

(Estrema sinistra) Joseph Curwen (interpretato da Chris Sarandon) prende in ostaggio Claire Ward (Jane Sibbett) nel tentativo di fuggire alla polizia e alle guardie del manicomio.

La fattoria dei Ward nella valle di Pawtuxet in cui Charles Dexter Ward trasferisce il proprio laboratorio e dove il suo antenato, Joseph Curwen aveva condotto i suoi esperimenti segreti nel 18° secolo.



(In basso) In un flashback del 18° secolo, uno degli errori (orrori?) di Joseph Curwen è ripescato dal fiume dai cittadini allarmati dai suoi esperimenti di magia nera.

Un'espressione di terrore si dipinge sul volto di Joseph Curwen quando si accorge che John March ha scoperto la chiave dei suoi esperimenti.

Gli Space Invaders sono tornati. Solo che questa volta si possono guadagnare 20 sterline facendoli a pezzi in un nuovo gioco da sala della BWB intitolato Prize Space Invaders *(appropriato...).*

Per un mostruoso divertimento multimediale provate il Locomotive Driver's Training Simulator *(un simulatore di locomotiva!) sviluppato utilizzando la tecnologia DVI (Digital Video Interactive).*

Cinemattrazioni

Spartacus, l'intramontabile film sui gladiatori con Kirk Douglas e Tony Curtis è stato completamente restaurato e mostrato nei cinema multiplex di tutto il Nord America. Anthony Hopkins, dopo aver ottenuto un successo straordinario nell'inquietante Il Silenzio degli Innocenti, ha doppiato la voce di Laurence Olivier.

Gli amanti di Star Trek saranno felici per l'uscita di Star Trek VI: The Undiscovered Country, un nuovo capitolo della saga. Il film coincide con il 25° anniversario dello show televisivo originale.

La Interplay, creatrice della serie *Bard's Tale* e di *Battlechess*, sta ultimando i giochi su Star Trek per PC, NES e Gameboy.

Nel campo della fantascienza arriva Freejack con Emilio Estevez, Anthony Hopkins e Mick Jagger.

La Ocean comprerà i diritti per *Batman II*? Il secondo episodio comincia le riprese a settembre e ancora una volta vede Michael Keaton nei panni del giustiziere mascherato e Danny DeVito in quelli del Pinguino. Il personaggio di Vicki Vale, interpretato da Kim Basinger, è stato lasciato fuori insieme con il Joker (Jack Nicholson). Ci potrebbe essere un attore a sorpresa per la parte di Robin.

Fantasia

Dopo la sua simpatica partecipazione in *Castle of Illusion*, Topolino si getta in un'altra avventura per il Sega Megadrive.

Questa volta il nostro roditore preferito (ri)veste i panni del famosissimo apprendista stregone di uno dei classici di Walt Disney, *Fantasia*. Il gioco utilizza la musica e i personaggi del film originale compresi i funghi ballerini, le fate di zucchero e le scope.

"Fantasia riempie il vostro schermo di ricchi colori e animazione," dice la Sega, "I fondali sono stati arricchiti da dettaglia, strati intermedi e sfondi per rendere un ricco e affascinante effetto tridimensionale davvero piacevole da vedere. Non perdete questa pietra miliare."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eye Of The Storm

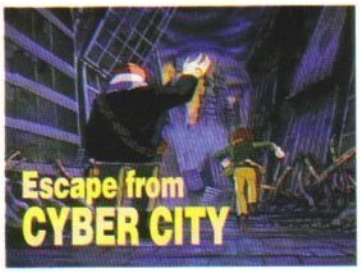
Possibile che tutti i programmatori si siano innamorati di Gouraud? Negli ultimi mesi i giocatori hanno potuto ammirare questa raffinata tecnica grafica tridimensionale in *Strike Commander* (Origin/Mindscape), *Cyber Fight* (Electronic Arts) e *Eye of the Storm* (Empire).

Questa illuminazione basata sulle differenti fonti di luce e sull'accentuazione della profondità può non essere nota a tutti. Ecco una spiegazione fornita dai tecnici dell'Empire: "La tecnica di ombreggiatura Gouraud aumenta il realismo di una scena utilizzando una tecnica d'interpolazione lineare che calcola la media dei colori presenti sulle facce di una superficie. Questo sfuma i confini tra i poligoni e dà alla superficie un aspetto più levigato. Questa tecnica è stata descritta da H. Gouraud in "Computer Display of Curved Surfaces" pubblicato venti anni fa dall'università di Utah negli Stati Uniti."

E che dire del gioco invece? *Eye of the Storm* è un gioco strategico ambientato in un lontano futuro nella velenosa atmosfera gassosa di Giove. Il giocatore è inviato in una pericolosa missione per filmare l'attività delle zone anarchiche per conto della Terra. Una specie di versione interstellare della CNN.

Escape From Cyber City

La prima generazione di giochi su CD-I ha cominciato a fare la sua comparsa e, a parte la simulazione di golf *The Palm Springs Open*, *Escape from Cyber City* è il più riuscito esempio di questo nuovo genere.



In maniera molto simile ai giochi laser come *Dragon's Lair* e *Space Ace*, il giocatore guida un ragazzo cyberpunk lungo le vie di una città del futuro piena di pericoli e malintenzionati. Fate le mosse giuste e potreste guadagnarvi un giro su uno skateboard a reazione. Gli inetti finiranno invece a mangiare la polvere. Il gioco potrà anche essere semplice ma l'animazione, la colonna sonora e le voci sono davvero straordinarie. Con altro software di questa qualità audio e video il CD-I lascerà il sistema rivale CDTV al palo.

NEWS GAMES NEWS GAMES

Quale collezione potrebbe essere completa senza Space Harrier? Ancora qualche mese e i possessori di un Sega potranno unirsi alla festa e salvare terre aliene da fantasmi spaziali, rettili con più teste e flora da incubo.

Their Finest Missions

Dall'uscita di *Their Finest Hour: The Battle of Britain*, simulazione della storica battaglia aerea d'Inghilterra, i giocatori più fedeli sono stati costretti a creare le proprie missioni usando l'annesso Mission Builder. Ora la Lucasfilm Games e la US Gold hanno raccolto una selezione delle loro missioni migliori in un disco aggiuntivo, chiamato appropriatamente *Their Finest Missions*. "*Their Finest Missions* darà del filo da torcere anche ai piloti più abili," assicura la Lucasfilm Games, "E per i temerari abbiamo incluso la missione del disegnatore del gioco Larry Holland, chiamata *Suicide*."

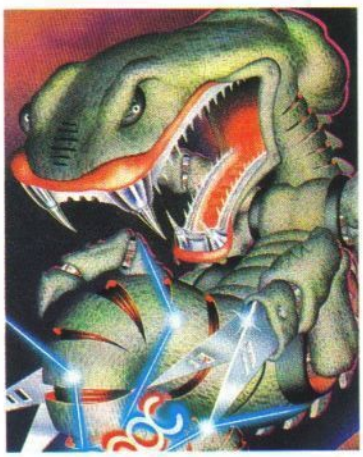
Suicide vi pone in immediato pericolo quando il vostro BF110, con l'ordine di bombardare la stazione radar Dover CHL, viene circondato da sei assi a bordo di Spitfire MK2. Come pensate di cavarvela?

Super R-Type

Preparatevi a una versione super del famosissimo sparatutto *R-Type*, non appena la Irem avrà lanciato *Super R-Type* per il Nintendo Entertainment System a 16 bit in Giappone atteso per il mese prossimo.

"È un gioco pieno d'azione, di grafica da far schizzare gli occhi dalle orbite, di colori splendidi e suono stereofonico," annuncia la Irem americana. In *Super R-Type* l'astronave R-9 è impegnata in un mortale combattimento spaziale contro un'orda di creature mutanti appartenenti al Bido Empire. Questi mutanti giganti hanno intenzione di distruggere il cosmo e solo *Super R-Type* può fermarli.

Super R-Type ha incantato il pubblico del CES convincendo chiunque a dare un'occhiata allo stand della Sega!



Phalanx

Uno dei giochi meglio presentati in Giappone al momento è *Phalanx* per lo Sharp X68000.

Come molti altri sparatutto giapponesi, *Phalanx* ha una impressionante sequenza introduttiva per mettervi nell'umore adatto all'imminente carneficina di sprite che vi attende. Ecco che la storia, personaggi e dettagli del vostro Enforcement Fighter si snodano in una serie di originali schermi animati.

Ora siete pronti a prendere a calci questi alieni presuntuosi.

Super Schwarzkopf

Le armi più moderne possono anche aver fermato l'aggressione irachena nel Golfo ma i videogiochi hanno aiutato i militari a riempire le lunghe ore d'attesa prima dell'attacco finale. E sembra che il generale Norman Schwarzkopf preferisca il Nintendo!

K ha subito contattato via fax il Pentagono per carpire qualche interessante segreto. Quali giochi preferisce il generale? Si considera un buon giocatore? Qual'è il suo record a *Super Mario Bros*? Ha per caso alcuni suggerimenti per Paglianti? Sta forse pensando di passare al Super NES?

Esattamente come ai tempi della guerra, il generale non aveva nessuna intenzione di esporsi. Un fax dal comando centrale della base aerea di Macdill in Florida diceva: (Bidon, bidon, bidibidon, bidibidon) "Il generale Schwarzkopf è spiacente ma non ha intenzione di rispondere alle vostre domande. Arrivederci, arrivederci, non abbiamo più niente da dirci." (Bidon, bidon, bidibidon, bidibidon).

Nel frattempo la Time-Warner ha realizzato una rivista multimediale interattiva sulla Guerra del Golfo per il Mac.

Desert Storm: The First Draft of History (già il titolo ha un aspetto multimediale) contiene rapporti dai corrispondenti, testimonianze, foto, registrazioni, mappe, cartine, ricerche e documenti chiave raccolti dai giornalisti del Time durante il conflitto. Il programma comprende anche molto materiale inedito. È anche prevista una versione per PC.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS TECH

Per tutti i perversi che ci stanno leggendo, e che hanno a disposizione un satelitte televisivo, una notizia che vi può far piacere. La After Twelve sta preparando il lancio del primo canale satellite di stampo soft porno inglese. Se non avete niente da fare tra un gioco e l'altro...

Mentre la Sony annuncia un CD-I portatile, K scivola nel mondo dei sogni con il primo sensore di sonno al mondo.

Arriva il super NES

Il lancio di *Super Mario World* in Europa si avvicina, mentre la Nintendo si prepara per il lancio del Super Famicom negli Stati Uniti. Rinominato Super NES, sarà disponibile alla fine dell'estate per 199,95 dollari (250.000 lire) che comprendono la console, due joy pad e una copia di *Mario*.

Molti pensano che la versione europea del Super NES arriverà nel 1993. La Nintendo progetta di vendere negli USA circa due milioni di Super NES e sei milioni di cartucce nel 1991.

Il Super NES è dotato di ottime specifiche tecniche tra cui otto canali di suono stereo digitale, quattro livelli di scorrimento e una palette di 32768 colori.

La Nintendo prevede che per la fine dell'anno saranno disponibili circa 18 titoli per il Super NES compresi *SimCity, F-Zero, Pilotwings, Zelda III* e *Super Play Action Football*. Non si sa ancora se le cartucce giapponesi saranno compatibili.

I primi colpi della grande battaglia tra il Nintendo Super NES e il Sega Genesis (il Megadrive) sono stati già sparati negli USA. Entrambe le società hanno usato il CES di Chicago per esporre i loro ultimi prodotti sui due sistemi. La Sega è arrivata al punto di mostrare *Sonic the Hedgehog*, considerato il miglior gioco per Megadrive attualmente disponibile, a fianco di *Super Mario World* e di chiedere ai giocatori quale fosse il migliore! E pensare che siamo solo all'inizio...

TABELLA DI CONFRONTO DELLE CONSOLE (*)

	NES	PC ENGINE	MEGADRIVE	SUPER NES
CPU	8-bit	8-bit	16-bit	16-bit
RAM	2K	8K	72K	128K
RAM VIDEO	2K	64K	64K	64K
PROCESSORE	8-bit	16-bit	16-bit	16-bit
COLORI VISUALIZZBILI	16	216	16	256
COLORI DISPONIBILI	52	512	512	32.768
RISOLUZIONE	256x240	256x216	320x224	512x448
MAX NUMERO SPRITE	64	64	80	128
MAX SPRITE/LINEA	8	20	N/A	128
MAX DIM. SPRITE	8x8	32x32	N/A	128x128
MIN DIM. SPRITE	8x8	16x16	N/A	8x8
SCORRIMENTO	2Hz,vt.	N/A	N/A	4Hz,vt.,diag.
RAM SOFTWARE	Si	N/A	N/A	Si
MODI HARDWARE	-	N/A	N/A	Rotazione, Dimensionamento, Stratificazione colori a 8 bit

*Fonte: Nintendo

Per gentile concessione di Computer Trade Weekly

CD Confusione

Malgrado la mancanza di un prodotto differenziato, la Philips e la Nintendo si sono associate per sviluppare e commercializzare hardware e software CD-ROM per il Super Famicom (Super NES).

Secondo la Nintendo i nuovi videogiochi su CD verranno utilizzati su un lettore economico CD-ROM/XA (seguendo il concetto dell'XA/CD-I). Hiroshi Yamauchi, presidente della Nintendo, ha affermato che la società lavorerà a stretto contatto con la Philips per lo sviluppo di giochi su CD per la Nintendo.

"Il formato prescelto assicura la compatibilità anche con i lettori di CD-I," rivela la Philips. E la Nintendo aggiunge: "Abbiamo discusso lo sviluppo di titoli per CD-I per parecchio tempo. Recentemente, abbiamo cominciato a discutere lo sviluppo di un unico formato per l'utilizzo di compact disc sul nostro sistema a 16 bit."

La Nintendo intende lanciare l'hardware e software in Giappone e Nord America negli ultimi mesi del 1992 ma la società non ha ancora deciso un prezzo per il lettore e i giochi.

Contemporaneamente la Sega ha presentato un lettore aggiuntivo di CD-ROM per il Megadrive a una recente fiera di Tokyo. Il Mega-CD sarà presto disponibile in Giappone al prezzo orientativo di 449.000 yen (circa 220.000 lire). E' stato anche fissato un lancio per il Nord America all'inizio del 1992. Si sa che oltre 25 case di software stanno sviluppando titoli per il Mega-CD ma purtroppo le informazioni riguardanti le specifiche tecniche del lettore non sono ancora note.

Il lancio europeo, i prezzi dei lettori CD-ROM e dei giochi della Sega e della Nintendo non sono ancora stati annunciati.

Il connubio Philips/Nintendo è stato turbato dalla Sony che ha deciso di vendere un sistema chiamato Play Station in grado di usare cartucce per il Super Famicom e giochi su CD. La Nintendo ha affermato che non ha alcuna intenzione di appoggiare la Play Station che difficilmente sarà compatibile con i dischi CD-ROM/XA.

La Sony ha recentemente cominciato a dedicarsi seriamente ai compact disc e alla tecnologia multimediale. A parte il lettore portatile di CD-ROM, il Data Discman, la Sony ha vari modelli di CD-I in via di sviluppo e la Laser Library da 699 dollari (780.000 lire), un pacchetto CD-ROM completo per PC fornito con sei titoli e un paio di cuffie. Altri prodotti saranno rivelati più avanti durante l'anno.

Nessuna delle società coinvolte in questi negoziati segreti aveva voglia di fare commenti al momento di andare in stampa. I soliti sapientoni del settore hanno azzardato che l'accordo Philips/Nintendo è stato il risultato dei piani della Sony per lanciare una propria console agli inizi del prossimo anno. Un'altra teoria è che la Sony abbia delle vedute molto più aperte sui programmi da produrre che la Nintendo non sarebbe in grado di gestire. Solo i responsabili della Nintendo, della Sony e della Philips conoscono le vere ragioni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lanciato in USA il NEO GEO

Dopo tutto il parlare della tecnologia a 16 bit della Nintendo e della Sega, la società produttrice di coin-op SNK ha ricordato ai visitatori del Summer CES la sua macchina a 24 bit. Non ha però parlato del prezzo elevato del Neo-Geo e dei programmi e nemmeno delle cifre riguardanti le vendite del sistema.

"Il Neo-Geo è rivolto al mercato degli adulti (20-35 anni) che la Nintendo, la Sega e la NEC hanno tralasciato," riconosce la SNK.

Malgrado la capacità di produrre grafica e suono sofisticati - il Neo-Geo è infatti completamente compatibile con il sistema da bar - la gamma e la qualità dei giochi lascia indifferenti molti giocatori e i nuovi titoli quali *King of the Monsters*, un gioco di lotta ispirato a vecchi film di serie B, fanno poco per cambiare questa opinione.

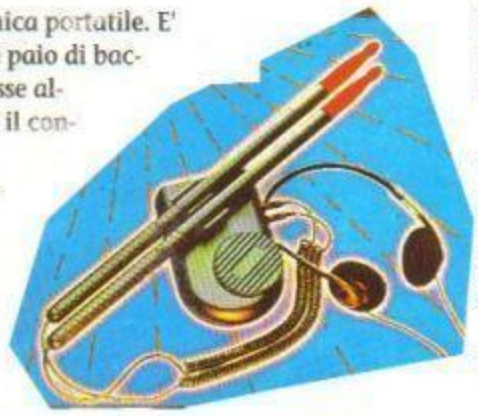
In Nord America il Neo-Geo può essere affittato in appositi negozi, cosa che non sorprende se si pensa che il sistema costa 649 dollari (720.000 lire) e le cartucce partono da 199 (220.000). Non c'è da meravigliarsi se la SNK non abbia venduto molto dal lancio del Neo-Geo al CES di Londra lo scorso settembre.

La Commodore si prepara a lanciare un nuovo C64, denominato C64DX, basato su dischetti da 3,5. Al momento non si nulla di preciso, e tanto meno la Commodore Italiana ha voluto rilasciare dichiarazioni in merito. Nonostante le continue novità tecnologiche, il successo che questa macchina ha ottenuto in tutto il mondo rende riluttante il suo abbandono da parte della ditta Canadese.

Druman

Avete mai sognato di essere dei famosi batteristi? La With Design in Mind, una società californiana costruttrice di giocattoli e apparecchi di avanzata tecnologia, ha realizzato il prodotto perfetto per i Phil Collins in erba.

Drum Man è una batteria elettronica portatile. E' completa di cuffie e di uno speciale paio di bacchette. Ogni volta che vengono scosse alcuni led lampeggiano per simulare il contatto con la batteria invisibile. Il risultato? Effetti sonori digitalizzati per "snare", basso, tom-tom e cimbali. *Drum Man* funziona a pile ed è dotato di un attacco per cintura per essere portata più facilmente.



Il riposo del Tecnocrate

Nemmeno il sonno è un riparo sicuro dall'assalto della tecnologia. La Matsushita Electric Industrial, o per farla breve la Technics e la Panasonic, ha disegnato lo *Sleep Sensor* (sensore di sonno) che può essere inserito in un materasso per monitorare ogni movimento durante il sonno.

Un'applicazione di questo apparecchio potrebbe trasformare la vostra camera da letto in un incubo tecnologico. Per esempio, non appena si finisce di contare le pecore e si inizia a scivolare tra le braccia di Morfeo, il sensore potrebbe spegnere la TV, abbassare le luci e la temperatura della stanza. Come dice un proverbio giapponese, "attenti ai circuiti nascosti nel proprio letto."...

Noi di K ci siamo fatti quattro risate al pensiero di quali altri movimenti potrebbe essere programmato a rivelare lo *Sleep Sensor*.

La Nuova Era del Divertimento Interattivo?

Il CD-I è finalmente arrivato - o meglio, quasi. La Philips o piuttosto la sua controparte americana, la Magnavox, ha usato una tranquilla sala laterale al CES di Chicago per presentare il primo lettore Compact Disc Interactive di consumo.

Per chi ancora non lo sapesse (ma K lo leggete?), il CD-I è un incredibile sistema domestico multimediale che combina audio di qualità digitale con video, testo, grafica, animazione e capacità interattive.

L'idea consiste nel trasformare il modo passivo di guardare la televisione in "un'esperienza attiva e coinvolgente."

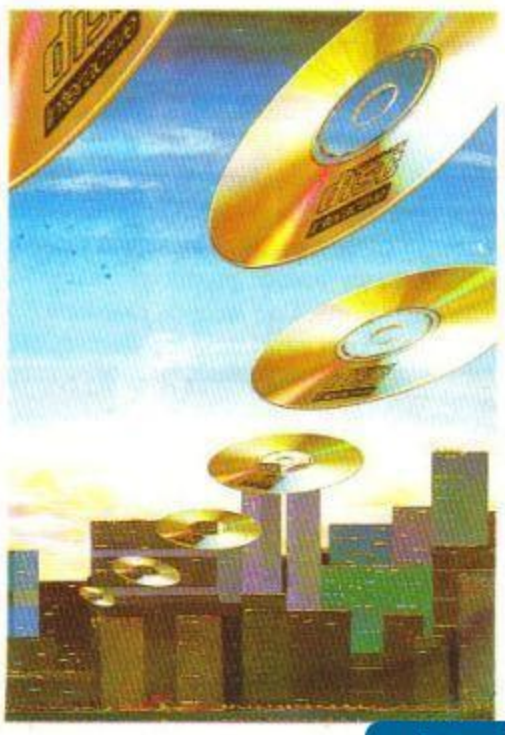
Il lettore CD-I può essere collegato a qualsiasi televisore e impianto stereo ed è simile come forma, design e operazioni ad un normale lettore CD. Utilizza infatti speciali dischi argentati da 5 pollici identici in apparenza a quelli audio. Come vantaggio supplementare questi lettori possono leggere CD-I, audio CD, Photo CD e CD con grafica.

Tutti i colossi dell'elettronica di consumo, compresi la Sony e la Matsushita (JVC, Technics e Panasonic) stanno sviluppando lettori per CD-I.

Il Magnavox CDI910 sarà distribuito in USA e Giappone già da quest'anno. Noi poveri europei dovremo invece aspettare un altro anno per goderci le delizie del CD-I. Come consolazione, tutti i difetti iniziali dovrebbero essere stati eliminati quando li vedremo in Italia. In più i CD-I europei saranno dotati di full motion video e di capacità di animazione a tutto schermo basate sulle specifiche MPEG (Motion Picture Engineering Group). Così i titoli per CD-I avranno la capacità di emulare le immagini e i suoni televisivi a cui siamo abituati.

L'American Interactive Media (AIM), la società di sviluppo nata dalla Philips e dalla Polygram, lancerà quest'anno oltre 50 titoli per CD-I nel Nord America per sostenere l'introduzione del sistema. Questi titoli sono stati divisi in quattro categorie: Bambini, Musica, Interessi Particolari e Giochi. La AIM ha lavorato con i migliori produttori nel campo delle licenze come Time-Life e ABC Sports per preparare certi titoli.

La Magnavox ha annunciato un prezzo di lancio di 1.400 dollari (un milione e mezzo) per il CDI910 che comprende un dispositivo di controllo a distanza e due titoli. La Magnavox ha inoltre rivelato che i primi dischi avranno un prezzo compreso tra i 19,95 e i 59,95 dollari (dalle 20.000 alle 70.000 lire). Come per il CDTV, un apparecchio meno sofisticato di simile concezione, la qualità del software sarà un fattore determinante per il successo o il fallimento di questa nuova fase del divertimento interattivo. Il CDTV ha il vantaggio di essere già disponibile e, in aggiunta, risulta più facile sviluppare dei prodotti su questa macchina basata sull'Amiga, mentre i titoli per CD-I hanno dalla loro una grafica e un sonoro decisamente migliori. Ma in questa fase iniziale non ci sono ancora dei sicuri vincitori.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Sony sonda il futuro

Attente Nintendo e Sega, c'è una nuova macchina portatile all'orizzonte che relega il Gameboy e il Gamegear nell'ombra. La Sony ha esposto un prototipo del primo CD-I portatile del mondo alla 2° Multimedia Conference on Interactive CD a Londra il mese scorso.

La conferenza, che preannunciava il lancio del CD-I in USA e Giappone quest'anno e in Europa nel 1992, si è concentrata sulla produzione, programmazione e disegno di software per il nuovo sistema. I relatori più importanti comprendevano Jan Timmer, presidente della Philips, e il noto produttore Robert Maxwell. Almeno la Sony aveva qualcosa di funzionante quest'anno.

"Ancora una volta la Sony ha preso un sogno e lo ha trasformato in realtà," dicevano i cartelli. Comunque, questo prodotto sembra una bomba.

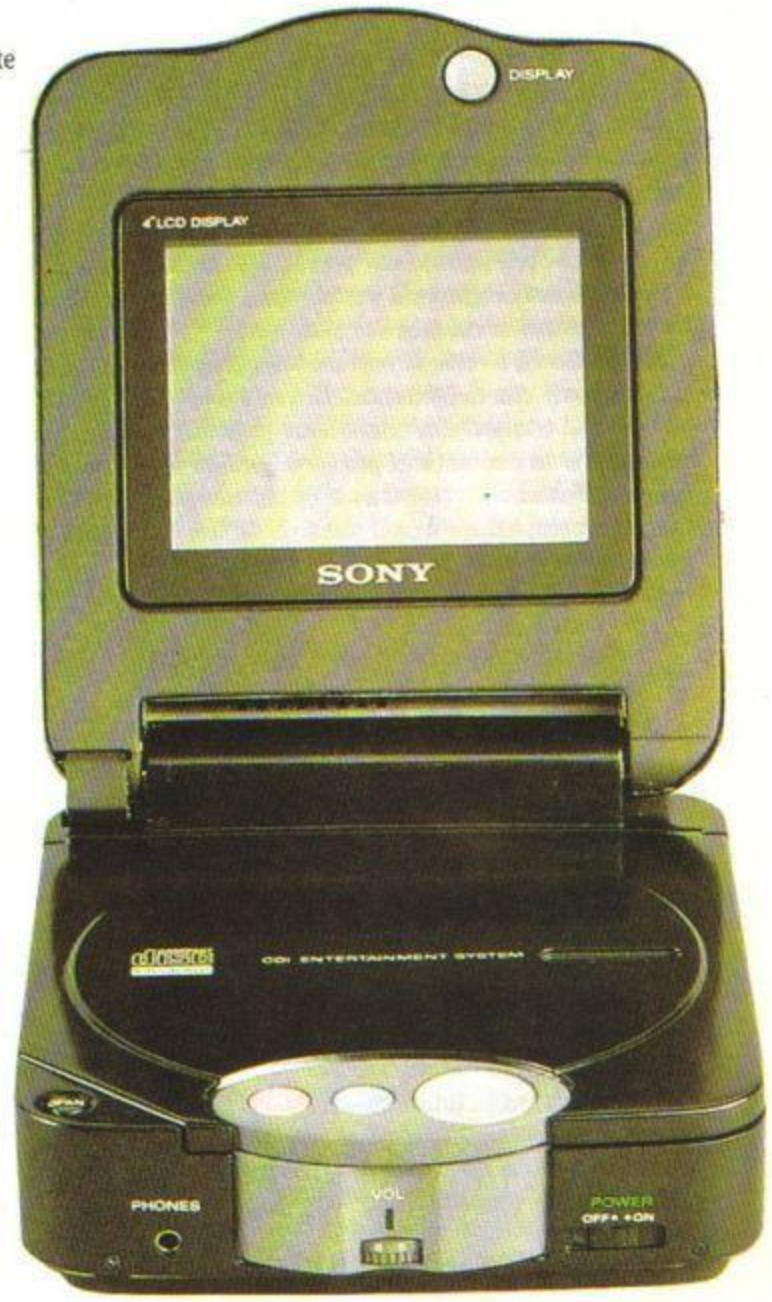
Il CD-I "Walkman" della Sony è una piccola unità compatta che combina un lettore di CD-I, capace anche di leggere CD audio proprio come il Discman, e uno schermo a colori di quattro pollici. Tre semplici controlli, un joypad rotondo e due pulsanti di fuoco danno il controllo totale del software. È in via di sviluppo anche un modello stile "ghettoblaster". Cosa altro ci si può aspettare?

I dati memorizzati su un CD-I sono compatibili con tutti gli attuali standard TV così è possibile collegare il piccolo lettore con un monitor e con altoparlanti stereofonici per un effetto migliore - sia che ci si trovi in Europa, Giappone o USA.

Il lettore di CD-I portatile, ancora senza nome, che al momento rimane una "dimostrazione di tecnologia", contiene un microprocessore M68070 a 16 bit e un megabyte di memoria. Le specifiche video e audio digitali del CD-I permettono oltre 16 milioni di colori e una capacità audio massima di 19 ore.

Un singolo disco CD-I può contenere oltre 100 milioni di parole o più di un'intera enciclopedia di 20 volumi.

"Le applicazioni più interessanti per il CD-I non sono ancora state inventate," fa notare la Sony, "ma il software musicale interattivo dà un'idea del potenziale del CD-I. Immaginate di essere in grado di interagire istantaneamente con il vostro cantante preferito in un ambiente multimediale. Suono di alta qualità, video clip, spartiti, discografia - tutto è sul disco - e l'arrangiamento audio-video dipende da voi. I titoli per CD-I possono essere disegnati per tutte le età, dai bambini agli adulti, e per tutte le situazioni."



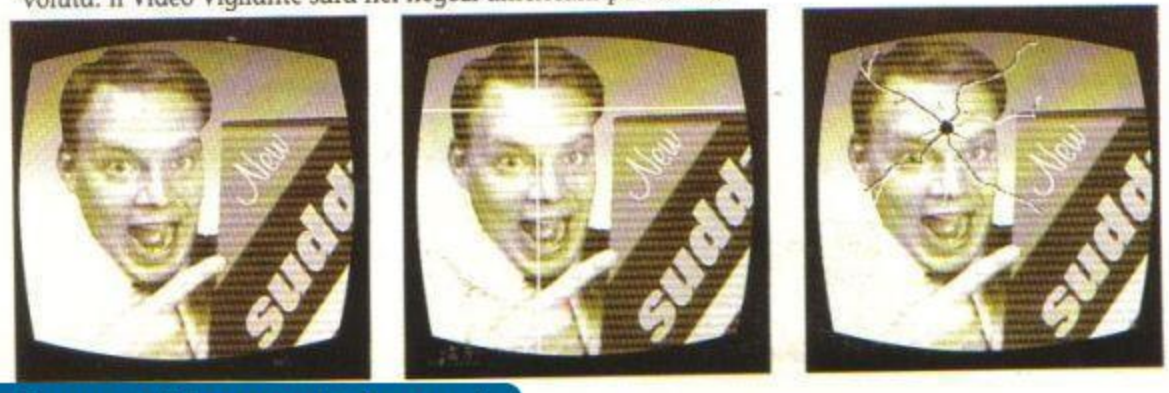
Qual è l'ultima novità in fatto di divertimento in volo? Plane Aerobics, che altro! Proprio quando il lungo e noioso volo transcontinentale volge al termine il proiettore si anima e comincia a mostrare alcune immagini davvero bizzarre. Tre tipi eseguono esercizi di stretching per mani e piedi. Si tratta di un sogno o è la risposta delle linee aeree ai Monty Python? Nulla lascia presagire cosa succede in seguito. I passeggeri americani eseguono gli esercizi e applaudono addirittura, quando questo imbarazzante spettacolo finisce. Siete avvertiti nel caso doveste prendere aerei di linea americani...

Video Vigilante

Gli annoiati teledipendenti potranno presto contare su un'arma con cui difendersi dai banali programmi TV che invadono le loro case. Vi piacerebbe far fuori Pippo Baudo o Sandra Milo?

Il Video Vigilante è un nuovo accessorio che permette agli spettatori di sparare al televisore sovrapponendo un buco di proiettile a immagini irritanti - o presentatori - accompagnato da un colpo di pistola o da una vasta selezione di altri effetti grafici e sonori. Basta semplicemente scegliere l'effetto desiderato, che varia da una torta in faccia a un mattone tirato allo schermo, inserendo cartucce differenti.

"Gli spettatori già gridano e tirano oggetti al televisore," spiega il co-inventore John Pella, "Il Vigilante dà loro la possibilità di colpire quelle noiose immagini con originali effetti visivi e sonori." Il sistema funziona con segnali d'antenna, via cavo, a circuito chiuso, via satellite e anche con le videocassette. Il Video Vigilante è controllato da un joystick, proprio come un videogioco. Basta premere il pulsante di fuoco per far apparire un mirino. Una seconda pressione colpisce l'immagine voluta. Il Video Vigilante sarà nei negozi americani per Natale.



Metropoli Multimediale

Centro di Tokyo. Se la corsa al lavoro non vi uccide lo farà il progresso. Ecco perché il più grande produttore di software del mondo sta costruendo un centro di ricerca e sviluppo da 10 milioni di dollari nella capitale del Giappone.

La Microsoft spera che il centro espanderà gli orizzonti tecnologici dei multimedia, della HDTV (televisione ad alta definizione) e delle comunicazioni via satellite. Un altro mercato interessante è rappresentato dall'introduzione di programmi in lingua giapponese.

I giapponesi stanno già godendo i benefici degli hypermedia grazie a macchine come l'FM Towns, un personal computer a 32 bit dotato di un lettore di CD-ROM della Fujitsu. Secondo Koji Yada e Kozo Ohta del CSK Research Institute and Hyper Media Corporation i giocatori possono cominciare a leccarsi i baffi in attesa di giochi vicini alla realtà con elementi di simulazione e di ruolo.

Queste brillanti menti cominceranno a vivere nei laboratori all'inizio del prossimo anno ma alla Microsoft rimarrà qualche soldo da spendere nella ricerca sul divertimento?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

il negozio è in via San Prospero 1 MILANO centro

NINTENDO GAMEBOY
LYNX
SEGA MEGA DRIVE

CON UNA IMPORTANTE gamma di consolegames

BOARD&ROLEGAMES
miniature fantasy

CATALOGO COMPARATO dei VIDEOGAMES 8 BIT sett. '91

TITOLO	TRA	C64cassetta	C64disco	AMSTRAD cassetta e disco
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	24	24	....
ATOMINO		19,5	25	....
BACK TO THE FUTURE III	SI	19,5	25	19,5
BOXING MANAGER	SI	20	25	....
CHALLENGERS	SI	29	39	....
CHIP'S CHALLENGE	SI	19,5	25	....
COIN OP HITS II	SI	29	29	....
COLOSSUS CHESS 4	ITA	19,5	25	....
CREATURES	SI	19,5	25	....
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	59	....
DICK TRACY	SI	....	....	19,5
DINOWARS		29	29	....
DOUBLE DRAGON II	SI	19,5	25	....
DRAGONSTRIKE		....	59	....
EDD THE DUCK!	SI	20	....	....
ELVIRA	SI	....	49	....
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	19,5	25	....
ERE HITS VOL 1		....	....	16,9
ERE HITS VOL 2		....	....	25
ERE HITS VOL 3		....	....	25/38
EXTREME	SI	19,5	25	....
F-16 COMBAT PILOT	SI	39	49	....
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	39	....	....
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	19,5	25	....
FERRARI FORMULA ONE	SI	24	29	....
FIGHTER BOMBER	SI	29	....	....
FORMULA 1 3D	ITA	24	24	....
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	20	25	....
GAZZA'S II	ITA	19,5	....	....
GEM'X	SI	19,5	25	....
GOLDEN AXE	SI	19,5	25	19,5/29
GREMLINS 2	SI	....	25	....
HOLLYWOOD COLLECTION		39	39	39
I PLAY 3D SOCCER	ITA	24	24	....
INTERCHANGE	SI	19,5	25	....
KICK OFF 2	SI	19,5	25	19,5
KIND OF MAGIC		29	29	....
LA STORIA INFINITA II	ITA	20	....	....
LAST NINJA III	SI	29	29	....
LOOPZ	SI	19,5	25	....
LORDS OF CHAOS	SI	19,5	....	....
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SI	29	29	29
LUPO ALBERTO	ITA	19,5	25	....
MEGA PHOENIX	SI	19,5	25	....
MERCS	SI	19,5	25	....
NARCO POLICE	SI	....	25	....
NINJA RABBITS		15	18	....
OMEGA		....	21	....
OVER THE NET	ITA	19,5	25	....
PICK'N PILE	SI	19,5	25	....
PLATINUM	SI	29	29	....
POWER UP		29	....	29
PREDATOR 2	SI	19,5	25	19,5/29
PREMIER COLLECTION	SI	29	29	....
PRO TENNIS TOUR	SI	19,5	25	....
PROJECT FIRESTART		....	39	....
QUICK DRAW McGRAW	SI	19,5	....	....
RAINBOW ISLANDS	SI	19,5	....	....
RBI BASEBALL II	SI	19,5	25	....
SCACCHI SIMULATOR	ITA	29	29	....
SECURITY	SI	19,5	....	....
SEGA MASTERMIX	SI	29	39	....
SHADOW DANCER	SI	19,5	25	....
SHADOW WARRIORS	SI	19,5	....	....
SILK WORM IV	SI	19,5	25	....
SKULL & CROSSBONES	SI	19,5	25	....
SKYFOX II	SI	....	25	....
SOCCER MANIA	SI	25	....	....
SPIDER MAN	ITA	19,5	....	....
SPORTING GOLD	SI	29	29	....
STAR CONTROL		....	29	33
SUPER MONACO G.P.	SI	19,5	25	....
SUPER OFF ROAD	SI	19,5	25	19,5
SUPERCARS	SI	19,5	25	....
SUPREMACY	SI	19,5	....	....
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	19,5	25	19,5/29
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	20	25	....
THE BASKET MANAGER	ITA	20	25	....
THE DUEL - Test Drive II		24	....	....
THE HUNT FOR RED OCTOBER		19,5	25	....
THE KEYS TO MARAMON		....	39	....
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	39	....
THE POWER	SI	19,5	....	....
TOP CAT BEVERLY HILLS CATS	SI	19,5	....	....
TOTAL RECALL	SI	19,5	25	./29
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	....	....	19,5
TURRICAN II The Final Fight	SI	19,5	25	....
TWIN WORLD		....	25	....
U.N.SQUADRON	SI	....	25	/29
IA VI The False Prophet		....	49	
TRIS		24	....	

VENDITA per CORRISPONDENZA

in tutta ITALIA telefonate ai numeri:
02 / 874580
874593

GIOCHI di Società

aquiloni acrobatici

scacchiere elettroniche KASPAROV

LEGENDA
TRA : SI = manuale in italiano
ITA = anche software in italiano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE COMMAND

Ambientato nel futuro, in un alternarsi di realtà, BATTLE COMMAND è un gioco arcade strategico in cui il giocatore controlla, in una guerra senza esclusione di colpi, un particolare assalto di carri armati in uno dei 16 scenari proposti, improvvisando un combattimento tra le due razze dominanti di un Nuovo Mondo.

Innumerevoli sono le capacità difensive di entrambe le parti; attacchi a piene forze sono da considerarsi suicidi; ogni ostacolo da parte delle Truppe Speciali deve essere evitato con veicoli appositamente creati.

BATTLE COMMAND è la sola macchina che può essere trasportata all'interno e all'esterno di territori ostili, grazie a veloci elicotteri ed armate speciali, dotati del più avanzato arsenale che degli scienziati abbiano mai ideato.

ocean

C64-AMSTRAD-AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Chicago CES: Qui Prodest?

Tenetevi forte! C'era un tempo in cui il Summer CES di Chicago era IL posto per ammirare le novità di Natale. Era il tempo in cui le software house erano talmente disorganizzate che a giugno molte di esse stavano ancora cercando di decidere (a) se sarebbero arrivate fino a Natale e (b), se così fosse stato, cosa avrebbero potuto lanciare sul mercato (senza un'adeguata fase di test) prima delle 4.30 del pomeriggio del 23 di dicembre.

Ciò che emerge dallo show di Chicago di quest'anno è che gli anni adolescenziali dell'industria del software sono ormai un lontano ricordo. Sì, ogni stand esponeva un'infinità di monitor con le novità per Natale e nessuno, proprio nessuno, le degnava di un minimo d'attenzione... perché tutti le avevano già viste al CES di gennaio.

Due sono le ragioni di questa strana efficienza. Primo, basta prendere un gioco come *Civilisation* di Sid Meier. Come molti altri giochi recenti è così complesso che se non vi fosse già stato inserito il concetto di Thatcherismo a giugno, per Natale si rischierebbe di dare ai giocatori un prodotto che non potrebbe spingersi più in là dell'era rinascimentale. E come tutti sappiamo, ne sono successe di cose da allora...

La seconda ragione è che i responsabili commerciali hanno imparato che sulla slitta di Babbo Natale c'è poco spazio. A meno che non si possano invitare i distributori a una crociera intorno al mondo per la fine di giugno si può dire addio alle vendite di dicembre... e il cielo aiuti quei programmatori che non riescono a preparare in tempo una versione in pre-produzione del gioco per il divertimento a bordo.

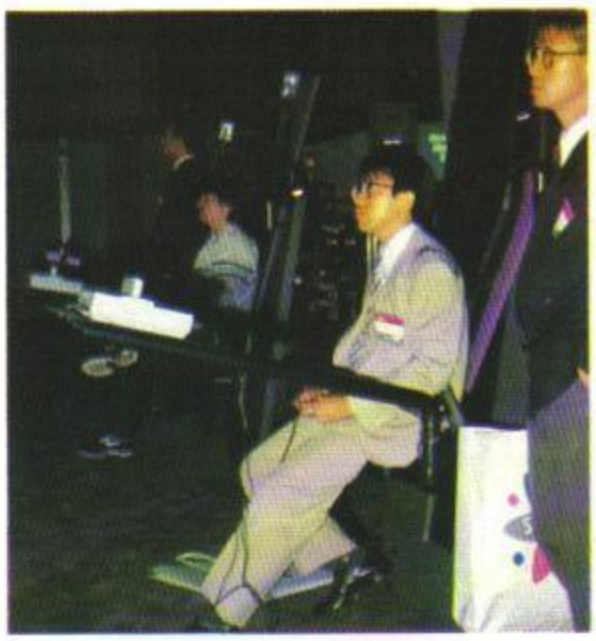
Come risultato di tutto questo nuovo professionismo non c'erano davvero molte sorprese al Summer CES - uno dei tanti motivi diffusi nel settore dell'elettronica di consumo che hanno spinto almeno un giornale a chiedersi se giugno fosse ancora una data realistica per uno show di queste dimensioni.

Non che non ci fossero parti interessanti, che ci siamo affrettati a raccogliere e fotografare per voi su queste pagine, ma molte di queste sono presto divenute insignificanti davanti alla principale attrazione di Chicago - la pizza ripiena. Non che fossero ai livelli delle nostre migliori pizze ma era talmente grossa che, quando abbiamo provato a ordinare una "Small" a testa il cameriere con aria stupita ci ha risposto "una small? Per una persona? Non potete di certo mangiarne una a testa - sono enormi!". Perciò dimenticate le pizze al padellino, dimenticate quelle sottili e croccanti e - mentre gli altri discutono sull'opportunità di cancellare il Summer CES - rimpinzatevi!

(Sopra) Il mondo high-tech della Nintendo ha dominato ancora una volta l'arena giochi del CES di Chicago, nonostante si sia registrato un calo nelle vendite della società. La Nintendo a ribattuto, che il 93% dei 29 milioni di possessori del NES sono 'attivi' e che ogni perdita in quanto a vendite sarà più che compensata con il lancio negli USA del Super Famicon questo inverno al prezzo di 199 dollari – circa 50 in più rispetto al Sega Genesis (il Megadrive in Italia). Le vendite Software per il NES si dice abbiano raggiunto i 15 millioni di unità nei primi sei mesi del 1991 con 40 titoli nuovi per il mercato americano, dando così una libreria software di 400 giochi.

Anche il Game Boy sta andando, apparentemente, bene, con una entrata dichiarata di 12 milioni di dollari in due anni. Altri 49 titoli sono previsti per la fine del 1991. La società attribuisce il suo successo al software: 'Non importa su cosa si gioca,' dice il boss del marketing Peter Main,' la Nintendo continua a credere che ciò che conta sono i giochi...'

(Destra) I visitatori si sono accalcati per giocare a *Super Mario World* per Super Famicom guardando le proprie gesta su degli schermi giganti. Al di là dell'innegabile bellezza di alcuni giochi per il Super Famicom, l'atmosfera allo stand Nintendo era stranamente tranquilla. Quando si lavora in banca, dicono, persino i documenti più importanti e di valore presto sembrano il solito ammasso di cartaccia

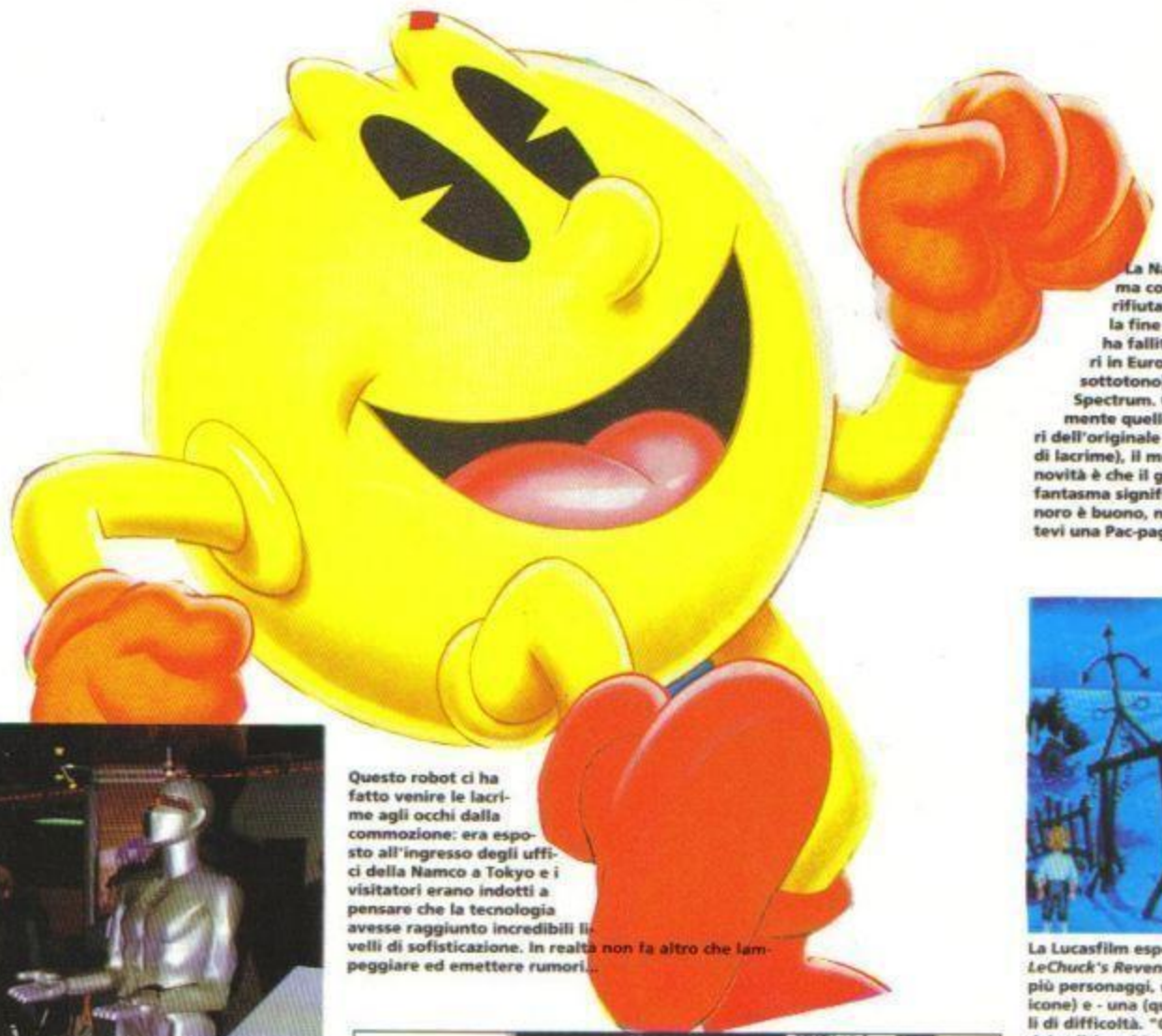


Mentre c'era chi sbrigava tutto il lavoro al CES di Chicago, qualcun'altro si godeva lo spettacolo (e la pizza).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La Namco voleva venderci... tenetevi forte... *PacMan* ma con una piccola differenza. Il vecchio *PacMan* si è rifiutato di morire sin dalla sua prima apparizione alla fine degli anni '70. Eternamente imitato, la Namco ha fallito ogni azione legale contro i numerosi imitatori in Europa, preparando la strada per l'uscita (piuttosto sottotono) della versione "ufficiale" dell'Atarisoft per lo Spectrum. Quest'ultima offerta per il Game Boy è esattamente quello che vi potreste aspettare con tutti i particolari dell'originale compreso il PacMan che appassisce (con tanto di lacrime), il motivetto incalzante e la frutta bonus. La grossa novità è che il gioco è il primo a due giocatori e mangiare un fantasma significa mandarlo nel labirinto dell'avversario. Il sonoro è buono, nonostante lo scenario obsoleto, perciò aspettatevi una Pac-pagina su K tra breve.

Questo robot ci ha fatto venire le lacrime agli occhi dalla commozione: era esposto all'ingresso degli uffici della Namco a Tokyo e i visitatori erano indotti a pensare che la tecnologia avesse raggiunto incredibili livelli di sofisticazione. In realtà non fa altro che lampeggiare ed emettere rumori...

La Lucasfilm esponeva il bellissimo seguito di *Monkey Island - LeChuck's Revenge*. Il gioco comprende più isole da visitare, più personaggi, un'interfaccia migliorata (con un inventario ad icone) e - una (quasi) novità per un'avventura grafica - tre livelli di difficoltà. "Ogni livello è dotato di enigmi diversi e non dai soliti problemi resi più semplici o più complessi", dichiara la Lucasfilm.

I redattori di LogIn presentano il loro concetto di videogioco portatile composto da un computer Sharp 68000 con schermo LCD e sistema di controllo stile console. Sebbene non fosse da prendere seriamente, molti spettatori erano convinti che si trattasse di "una grossa novità nel campo dei portatili"!

Gli amanti dell'epopea western potranno rivivere le gesta dei pistoleri mentre danno vita a duelli sullo schermo in uno dei più recenti sparatutto al laser in cui il giocatore riempie di piombo i cowboy che si aggirano nella città. Niente di meglio che un'idea nuova per richiamare il pubblico, vero?

E per quanto riguarda le macchine? Questo modesto piccolo sistema, attualmente in sviluppo presso l'esercito americano, usa il Megadeth per abbattere gli aerei a bassa quota.

(Sotto) Gli osservatori erano impressionati dal realismo di questo demo dell'HDTV della Panasonic finché non è stato chiarito che ERA reale. Molte persone hanno allora perso il loro interesse eccetto per gli aspetti salutari e d'efficienza del display. Alla fine, l'HDTV non ha raggiunto la grande presenza di pubblico che molti si aspettavano sebbene la Toshiba ci abbia mostrato cosa può fare il sistema con un fantastico demo di un sistema teatrale domestico a tutto schermo. Anche questo però, non ha destato grande entusiasmo quando la gente si è accorta che non era affatto un televisore ma un ingegnoso sistema di retroproiezione a 6 lenti. Detto questo, non c'è dubbio che la HDTV, quando uscirà, rivoluzionerà il divertimento domestico. Il pensiero di *Super Mario World* su HDTV è abbastanza per far venire l'acquolina in bocca al più esigente tecnocrate...

LA CLAYMATION ALLA RISCOSSA

Uno dei fatti più interessanti dello show non si svolgeva affatto alla manifestazione ma in una stanza dell'hotel Ritz-Carlton. Kellyn "Defender of the Crown" Beck si è unito con Will "Ho inventato la Claymation e i California Raisins (personaggi animati di un noto show televisivo americano, NDR) e ho vinto un Oscar" Vinton

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN BREVE...

● Ricordate l'accordo tra la Sony e la Nintendo per produrre un CD-Super Famicom? Ora è solo un ricordo perché la Nintendo ha sorpreso il settore annunciando che lavorerà insieme alla Philips. Siccome la Sony possiede già un accordo per combinare la circuiteria del Super Famicom con la loro PlayStation (come è stata provvisoriamente chiamata) potremo assistere al lancio sul mercato di una macchina non ufficiale a 16 bit Nintendo-compatibile - a meno che la Sony decida di lasciar perdere, cosa che al momento non sembra però molto probabile. Sebbene la stessa Nintendo non supporterà il sistema, è difficile pensare che i produttori software si lascino sfuggire la possibilità di produrre giochi anche per la macchina della Sony che sembra decisa ad avanzare una condizione: che si possa sviluppare per qualsiasi altro sistema escluso il Philips/Nintendo. Sembra proprio che la Sony sia una temibile avversaria una volta stuzzicata.

● La Philips ha ri-annunciato il CD-I. Il CD-I è un compact disk interattivo che...zzz, zzz, zzz. La sola cosa che teneva svegli gli spettatori era la prospettiva di titoli CD-I compatibili con il Super Famicom esplicitamente caldeggiata dalla Nintendo in seguito al loro annuncio dell'accordo con la Philips (vedere sopra). Sembra certo, comunque, che il CD-I sarà finalmente commercializzato in ottobre in America per circa 1400 dollari (circa un milione e mezzo) senza full frame e full motion video. Da noi se ne parlerà probabilmente il prossimo anno.

● La Interplay Productions stava pubblicizzando l'ultima versione di *The Two Towers* (Le Due Torri) la seconda parte del loro fedele adattamento dei libri di Tolkien. La grafica e i dettagli sono stati migliorati - a risentirci per una recensione in uno dei prossimi numeri di K...

● Equinox della Sony per il Super Famicom usava in maniera impressionante la tecnica di rotazione hardware della macchina. Gli elementi del paesaggio sono stati argutamente disegnati come elementi circolari che vengono poi leggermente contro-ruotati per dare un'impressione di parallasse mentre l'intero paesaggio gira intorno al giocatore. Davvero molto bello.

(Sinistra) Mani sui banchi! Queste mani in plastica salutavano e facevano cenni ai passanti vicino a un gruppo di odiosi polli arrosto che si contorcevano sul piatto e a un branco di pesci telefono. Per quanto deludente possa essere stato il CES nel campo del software, c'è da dire che questi aggeggi rimangono sempre un'incredibile fonte di interesse.

(Sinistra) *Civilisation* di Sid Meier è una specie di calderone primordiale interattivo in cui è possibile mischiare e accoppiare l'umanità nello sforzo di propagare la propria civiltà cercando, al tempo stesso, di evitare o respingere le sgradite attenzioni di personaggi come Attila o Gengis Khan. Il programma parte nel 4000 A.C. con una piccola tribù di nomadi. Il giocatore cerca quindi di portare questi poveri novellini in testa alla classifica bilanciando fattori economici, politici e difensivi. I giochi di Sid, da *F19* a *Railroad Tycoon*, sono leggendari e questo non dovrebbe far eccezione non fosse per una certa preoccupazione che questa sfida si giochi su un terreno troppo vasto. Sid ha fatto il passo più lungo della gamba? Può davvero l'attenzione ai dettagli trasformare una grafica a blocchi in un gioco dove i dettagli sono sicuramente numerosi e il contesto incredibilmente vasto? Scopritelo in una prossima recensione di K...

(Sopra a destra) Create una giungla in miniatura nel bel mezzo del CES, popolatela con delle Jane in abiti succinti, circondatela di telecamere (tutte dotate di potenti zoom) e cosa ottenete? Una folla patetica di scimmioni alla disperata ricerca di angoli di ripresa originali e "rivelatori". Non che si voglia fare del moralismo... eravamo troppo impegnati ad ammirare la fauna!

Questo piccolo registratore DAT portatile della Sharp era solo uno dei prodotti del settore in evoluzione dei Digital Audio Tape, ora sotto il fuoco del nuovo formato Digital Compact Cassette (DCC) della Philips. I sistemi DCC non erano in mostra al CES ma aspettate di vederli su queste pagine nel nostro speciale sul CES del gennaio 1992. Nel frattempo la Matshushita si è unita a numerose altre compagnie nell'annunciare che hanno intenzione di produrre apparecchi DCC per il mercato di consumo. Al momento il DCC sembra guadagnare terreno più velocemente del DAT che richiede un hardware più costoso per i lettori. "Il DAT è stato creato dagli ingegneri per gli ingegneri," dice un portavoce della Marantz (a favore del DCC), "...e non è alla portata di tutti." Perciò...

Che buona idea: un massaggia-piedi automatico! Che idea terribile: far togliere le scarpe ai visitatori per provarlo dopo un giorno passato a camminare nella calda Chicago.

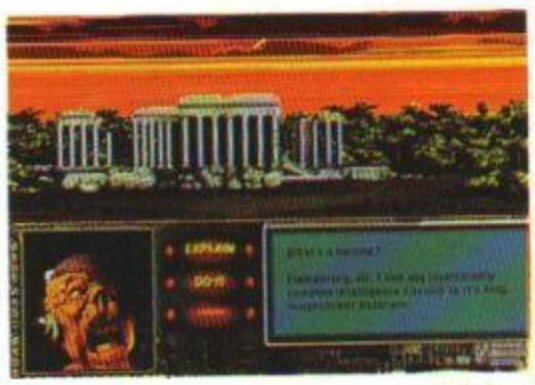
(In alto) L'ultimo gioco su Indy, *Fate of Atlantis*, riporta in vita il Terzo Reich e si avvale di una trama tipicamente apocalittica per "il gioco più complesso mai pubblicato dalla Lucasfilm Games". La foto parla da sola ma ci tenevano anche a parlare delle oltre 200 locazioni, dei 100 disegni originali, della grafica VGA a 256 colori, della gestione rotoscopica del video per un'accurata animazione del personaggio e di un nuovo sistema operativo "player sensitive" che analizza il comportamento e indirizza verso diverse sezioni del gioco basate su enigmi, azione o interazione con i personaggi a seconda delle preferenze dimostrate dal giocatore. Un gioco da non perdere per tutti gli amanti di Indy, in particolare perché si tratta di uno scenario che non vedrete al cinema.

La With Design in Mind stava presentando il sistema Microtheatre che utilizza specchi parabolici accuratamente nascosti per creare l'illusione di un'immagine video "sospesa nello spazio" davanti allo spettatore. In questa foto "non" si possono distinguere un paio di pesci-angelo che fanno capriole dentro un mobile e, siccome non c'è alcun vetro davanti, è possibile mettere la mano dentro per cercare di prenderli. L'effetto di "galleggiamento nello spazio" ha spinto alcune persone a paragonare il sistema Microtheatre all'olografia tridimensionale animata ma in realtà non si tratta affatto di 3D - il cambiamento del punto di vista non rivela parti nascoste dell'immagine. È tutto realizzato con specchi - specchi parabolici per l'esattezza - e potete sperimentarlo nella vostra prossima lezione di fisica. Il segreto di questo sistema, comunque, è l'uso di ottiche particolarmente sofisticate per massimizzare l'effetto. La Sega sta per lanciare un gioco basato sul sistema che potremo vedere al CES di Londra a settembre.

per formare una nuova società chiamata Cineplay Interactive. Questa astuta mossa dà a Vinton la possibilità di entrare nel mercato del divertimento interattivo e a Kellyn di inserire nei suoi giochi tutta l'originale tecnologia sviluppata dalla Claymation.

Detectron, il primo titolo della Cineplay per PC, Amiga e Mac utilizza una grafica eccellente e un sistema a menu ingegnosamente semplificato che porta il giocatore un centinaio d'anni nel futuro nei panni di un investigatore riportato alla vita e impegnato a risolvere un omicidio in una Washington dominata dai robot. Teste parlanti e personaggi superbamente animati (grazie alla Claymation) e un sistema di controllo a tre pulsanti che si automodifica costantemente a seconda delle opzioni di gioco disponibili, fanno di *Detectron* un gioco facile da giocare senza comprometterne l'atmosfera. Senza dubbio un titolo - e una società - da tenere ben d'occhio...

(Sinistra) Un miscuglio davvero riuscito di figure umane realistiche e personaggi realizzati con il sistema della Claymation in *Detectron*.
(Destra) Un altro esempio di "creta" animata in *Detectron* - notare i pulsanti del menu al centro del pannello di controllo che si automodificano costantemente per presentare le opzioni appropriate.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

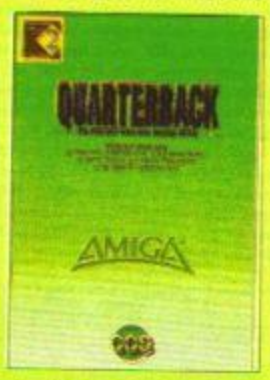
http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

PROFESSIONALI

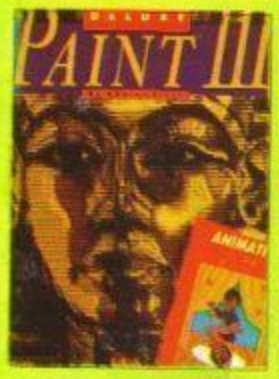
AMIGA ENG.

3 DEMON	145000	CROSS DOS	59000
3 D TEXT ANIM.	69000	CYNIUS ED	139000
3 D PROFESS.	369000	D.PAINT 3	219000
3 D PROFESS 2	369000	D.PAINT HELP	59000
64 EMULATOR	89000	D.PHOTOLAB	219000
A-CAD TRANS.	229000	D.PRINT 2	129000
A-MAX	265000	D.PRODUCTION	289000
A-MAX 2	309000	DESIGN 3D	129000
A-MAX ROM	199000	DESCARTES	55000
		DIGI PAINT 3D	139000

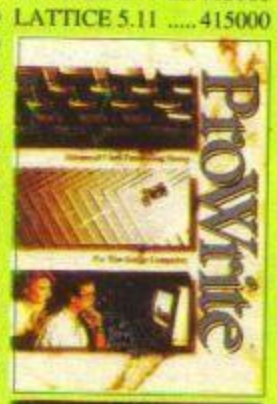


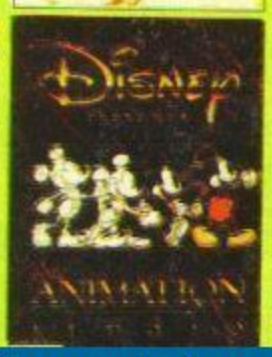
Commodore

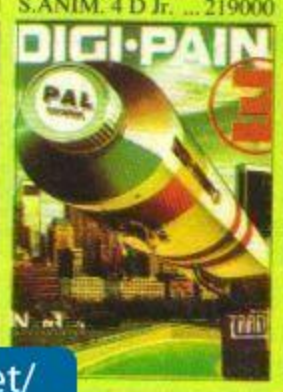
C64 New	240000
AMIGA 500	680000
AMIGA 2000	1360000
1084 S MONITOR	455000
1950 MONITOR VGA	639000
1011 DRIVE ESTERNO	189000
2088 JANUS XT+Drive	610000
2286 JANUS AT+Drive	839000
1230 Stampante b/n	299000
1270 Stampante ink jet	299000
1550 Stampante Colori	420000



A-SOUND	49000	D.WORKS 3D	179000	LATTICE UPGR.	100000	SPECTRA Color	119000
A-TALK III	129000	DIRECTOR	99000	LOGIK WORKS	399000	SYNTHIA	149000
AC FORTLAN	387000	DIRECTOR TOOL.	65000	M	269000	SYNTHIA PRO	515000
ANIMAGIC	139000	DISK MASTER	69000	M2 MODULA 2	279000	SUPERBASE 2	189000
A.AUDIOMAS. 3	139000	DISK WIK	79000	MAC 2 DOS	129000	SUPERB. PROF.	429000
A.DRAW 2000	369000	DISK 2 DISK	79000	MACRO PAINT	179000	TITLE PAGE	249000
A.MODELL.3D	119000	DISTANT SUN	89000	MANX C DEV.	425000	TURBO SILV 3.0	279000
A.PROMOTION	105000	DJ HELPER	69000	MANX C PROF.	399000	TURBO S. CONV.	49000
A.SONIX 2.0	115000	DOS 2 DOS	79000	MAXIPLAN +	129000	TV*SHOW PRO.	129000
A.VIDEOSC. 3D	239000	DOS LAB	39000	MY PAINT	79000	TV*TEXT PRO.	210000
A.VIDEOTITL.	199000	DSM DISASSEMB.	89000	ON LINE PLAT.	89000	ULTRA DESIGN	369000
DOS EXPRESS	49000	DRAW 4D	309000	PAGE FLIPPER +	219000	VIDEO EFF. 3D	294000
DOS TOOLBOX	90000	EXCELLENCE	239000	PAGESTRE. 2.0	260000	VIP PROFESS.	129000
DR.ALIGNMENT	75000	EXPRESS COPY	69000	PAGESTRE. 2.1	369000	WHO WHAT W.	129000
AMIGA LOGO	129000	FACC II	49000	P.S. FONT 1-18	59000	WORD PERFECT	339000
AMIGA TERM	49000	GD.PRO.DRAW2	239000	PEN PAL	189000	WORKS PLATIN.	399000
AMIGA VISION	189000	GD.PRO.PAGE1.3	450000	PIXEL 3D	119000	W-SHELL	69000
AMOS	129000					X-CAD 3D	489000
ANALIZE 2.0	99000	GD.S.CLIP ARTS	79000	PIXOUND	115000	X-CAD DESIGN.	189000
ANIMATE 3D	210000	IMAGINE	429000	POWER WIND.	129000	X-CAD PROFES.	579000
ANI.APPRENT.	389000	INTRO CAD +	129000	POWER WORK	246000	X-COPY 2+HARD	69000
ANI.EDITOR	89000	J-FORTH	255000	PRINT MASTER	69000	X-COPY 2 PROF.	99000
ANI EFFECTS	79000	LATTICE C++	705000	PRINT SHOP	79000	ZOETROPE	199000
ANI.FLIPPER	79000	LATTICE 5.11	415000	PRO BOARD	489000		
ANI.MULTIPL.	129000			PRO NET	489000		
ANI.ROTOSC.	115000			PRO BOARD P.	229000		
ANI.STAND	79000			PRO NET PERS.	229000		
AREXX	79000			PRO VIDEO +	429000		
ART DEPARTM.	289000			PRO VIDEO BR.	TEL		
ASSEMB PRO	129000			PRO VID. FONT	170000		
ATZEC C. DEV.	499000			PRO WRITE 3	220000		
BAD 1.3	69000			QUARTERBACK	89000		
BAD D.OPTIMIZ.	79000			QUARTE.TOOLS	119000		
BBS PC	189000			SCRIBBLE PLAT.	129000		
BENCH. MOD.2	279000			SCULPT 3D XL	229000		
BLITZ BASIC	119000			S.ANIMATE 4 D	699000		
BOARD MAST.	129000			S.ANIM. 4 D Jr.	219000		
BOOT CHAMP	69000						
BROADC.TITL. 2	479000						
BUTCHER 2.0	69000						
C.A.P.E. 68K	119000						
CALCULOUS	79000						
CALIG. CONS.	309000						
CALIG.BROAD.	TEL						
CALLIGRAPH	179000						
CAL. FONTS	129000						
CAN DO	189000						
CINE LINK	369000						
CLIMATE	69000						







AMIGA ITA.

3 D COST.KIT	89000	DPAINT III	149000
AQUISITION	199000	D.MUSIC	94000
A-DRUM	75000	D.PRINT	90000
C-1 TEXT	89000	D.PRINT II	149000
CAO 3D	199000	D.PRODUCT.	399000
CONT.CASAL.	99000	D.VIDEO	169000
DEVPAC	120000	D.VIDEO III	169000
D.PAINT II	99000	D.PHOTOLAB	269000
		DIETA	75000
		DIGITAL STUDI.	149000
		FLOW CAD	69000
		INTRO CAD	199000
		KINDWORDS	70000
		LOGISTIX	119000
		MATH AMATION	79000
		MET.A.DM II	1700000
		MET.A. RECS II	299000
		PAGE FLIPPER	250000
		PAGESETTER	199000
		PAINTER 3D	149000
		PIXMATE	94000
		REAL T.SOUNDP	169000
		SUPERBASE PR.	299000
		SUPERBASE PE.	169000
		SUPERPLAN	199000
		TEXTCRAFT	29000
		THE ANIM.STU.	249000
		TOTOTREK	65000
		X-CAD	650000

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

RITIRATE IL CATALOGO AUTUNNALE PRESSO
IL NOSTRO STAND AL PADIGLIONE 14 A/B

SMAU'91

MILANO 3/7 OTTOBRE

HARDWARE AMIGA

SCANNER

SHARP JX 100 C.	1460000
SHARP JX 300 C.	4030000
MIGRAPH B/N	599000

TAVOLETTE

EASYL500	685000
EASYL 2000	770000
APRO DRAW 12*12	980000
SUMMA SKETCH	899000

ESPANSIONI

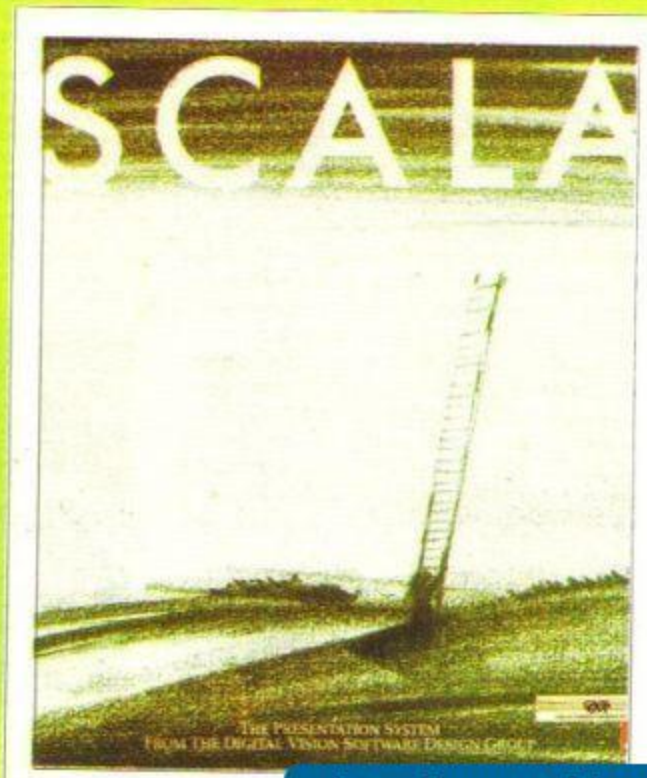
ESP.512Kb	79000
ESP.512Kb+CLOCK	89000
ESP. 1,5Mb+CLOCK	265000
ESP.4Mb 0K	260000

HARD. VIDEO

DC TV	899000
DIGI VIEW 4.0	259000
GENLOCK MK II	399000
VIDEOMASTER	1899000
VIDEON III +P.Paint.	599000

HARD. AUDIO

OMEGA SOUND S.	155000
EASY SOUND	130000
ECE MIDI	99000
FUTURE SOUND	179000
PERFECT SOUND 3	149000
INTEFACCIA MIDI	49000
SOUND MASTER	249000



SCALA L.490000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

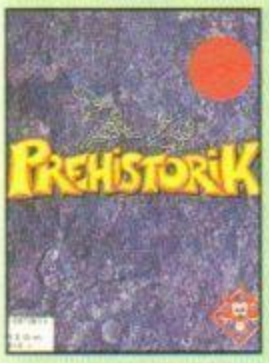
http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SOFTWARE AMIGA

ARCADE

BACK TO FUT.II .. 49000
BACK TO FUT III . 49000
BRAT 29000
BUDOKAN 49000
CADAVER 49000
CHASE HQ II 29000
CHUCK ROCK .....
DICK TRACY 49000



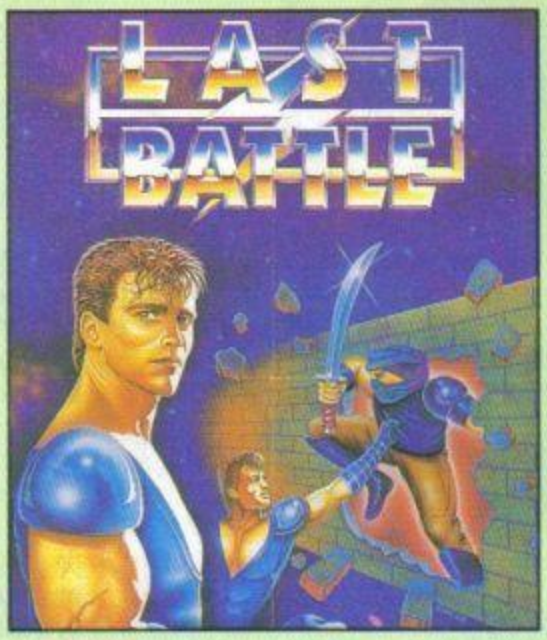
DRAGON'S LAIR2 99000
DUCK TALES 49000
FLOOD 49000
GODS 49000
GOLDEN AXE 49000
HARD DRIVING II 29000
INDY 500 49000
LAST NINJA II 49000
LEMMINGS 49000
LINE OF FIRE 29000
LOTUS E.T.C. 49000
LUPO ALBERTO .. 29000

SIMULAZIONE

500 CC MOTO M. 59000
688 ATTACK S. ... 49000
A10-TANK KIL. .. 79000
A.D.S. 29000
ARMUR GEDD. ... 49000
BIG GAME FISH. 59000
BILLIAR SIM 40000
BLUE ANGELS ... 49000
BLUE MAX 49000
BOMBER 59000
BOMBER MISS. .. 29000
CHAOS S. BACK . 49000
CHUCK Yeager's .. 59000
DAS BOOT 49000
DUNGEON MAST. 49000
F16 COMBAT P. .. 59000
F16 FALCON 59000
F18 Interceptor 49000
F19 STEALTH 69000
F29 RETALIETOR 49000
FALCON MISS.2 . 49000
FORMULA 1 3D .. 49000
HARPOON 59000
M1 TANK PL. 69000
MIDWINTER 69000
MIG 29 FULCR. ... 59000
RAILROAD TYC. 79000
T.BATTLE OF B. . 49000
THE DUEL 49000
WINGS 49000
WOLFPACK 59000

SPORTIVI

EUROPEAN S.L. . 49000



ADVENTURE

ADV. CONS. SET 49000
CONQ.OF CAME. 89000
GEISHA 59000
KING QUEST 4 89000
HERO'S QUEST ... 89000
HERO'S QUEST 2 89000
LARRY III 89000
MYSTICAL 49000
OP.STEALTH 59000
POLICE QUEST 2 .....
SPACE QUEST 3 .....

KIT SCUOLA 1 29900
KIT SCUOLA 2 29900
MEMORIZZA 39000
ORIZZONTI 1 69000
ORIZZONTI 2 69000
TRE Porcellini 59000
Paperon de papero. 59000
PAPERINO IMP. .. 49000
PIPPO 49000
PRIMI Passi Ing 69000
Ritrova la storia 39000
TOPOLINO 49000

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

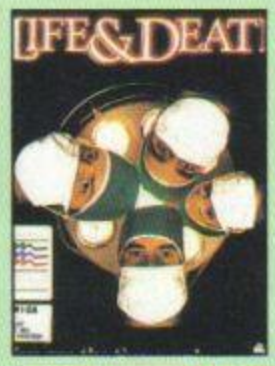
POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

NEWS CD-TV

CD TV Software

ALL DOGS GOES TO H. 59000
AMERICAN H. 89000
BARNEY BEAR 49000
CASE CAUTION 59000
CLASSICS BOARD 59000
DEFENDER OF THE CROWN 59000
MY PAINT 59000
NEW BASIC 69000
TIME TABLE 69000
WARTH OF DEMON 59000
WORLD WISTA 99000



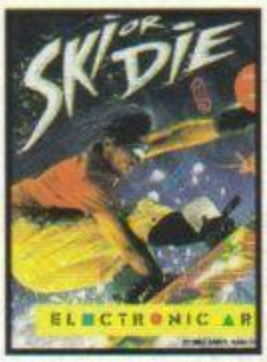
METAL MASTER . 59000
NARC 29000
NIGHTBREED 29000
NIGHT SHIFT 69000
NO EXIT 39000
OBITUS 69000
PANG 29000
PREDATOR 2 29000
PRINCE OF PERS. 29000
PUZZNIC 29000
RAIMBOW ISL. 29000
ROBOCOP 2 29000
S.OFF ROAD 29000
SLY SPY 29000
SNOOPY 49000
SPEEDBALL 2 49000
SUPER MON. GP .. 29000
SWORDS & GAL. . 49000
TEAM SUZUKI 49000
TEENAGE M.N.T .. 29000
TETRIS 49000
THE BEAST II 69000
TOKI 29000
TOYOTA CELICA 49000
TURRICAN II 29000
WRATH OF DEM. 69000
VIZ 29000
Z-OUT 29000
ZIRIAX 49000

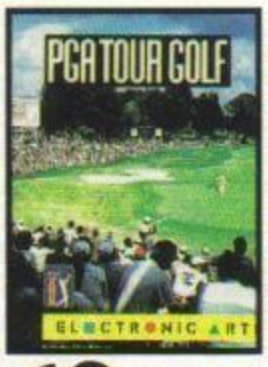
COMPILATION
COINOP HITS II 49000
FULL BLAST 59000
PLATINUM 49000
POWER UP 49000
SPORTING GOLD 49000

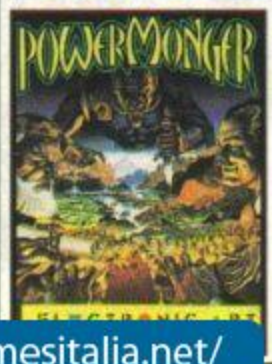
FINAL WHISTLE 29000
GBA BASKETB. .. 29900
INT.SOCCER CH. 49000
I PLAY 3D SOCC. 59000
KICK OFF 2 29000
KICK OFF 2 1Mb . 49000
PRO TENNIS T. ... 49000
PRO TENNIS T.2 . 49000
PLAYER MANA. . 49000
SUPERSKY 39000
TV SPORT Basket 49000

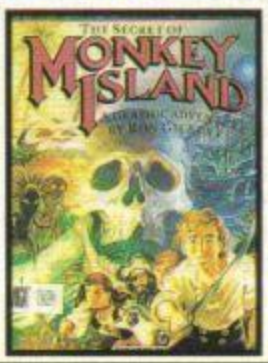
EDUCATIVI

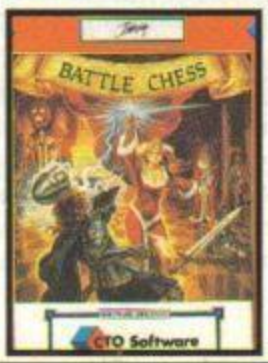
ALICE P. INGL. 59000
ASSOCIA 39000
BOSS 1 Matem 59000
BOSS 2 Matem 59000
Enigma a Oxford ... 69000
Fuori l'intruso 39000
Il Dromedario 3 69000
Il Dromedario 4 69000











SCEGLI 4 DI QUESTI BEST SELLERS E AVRAI IL QUINTO IN OMAGGIO, ED INOLTRE ENTRERAI A FAR PARTE DEL:

ALEX

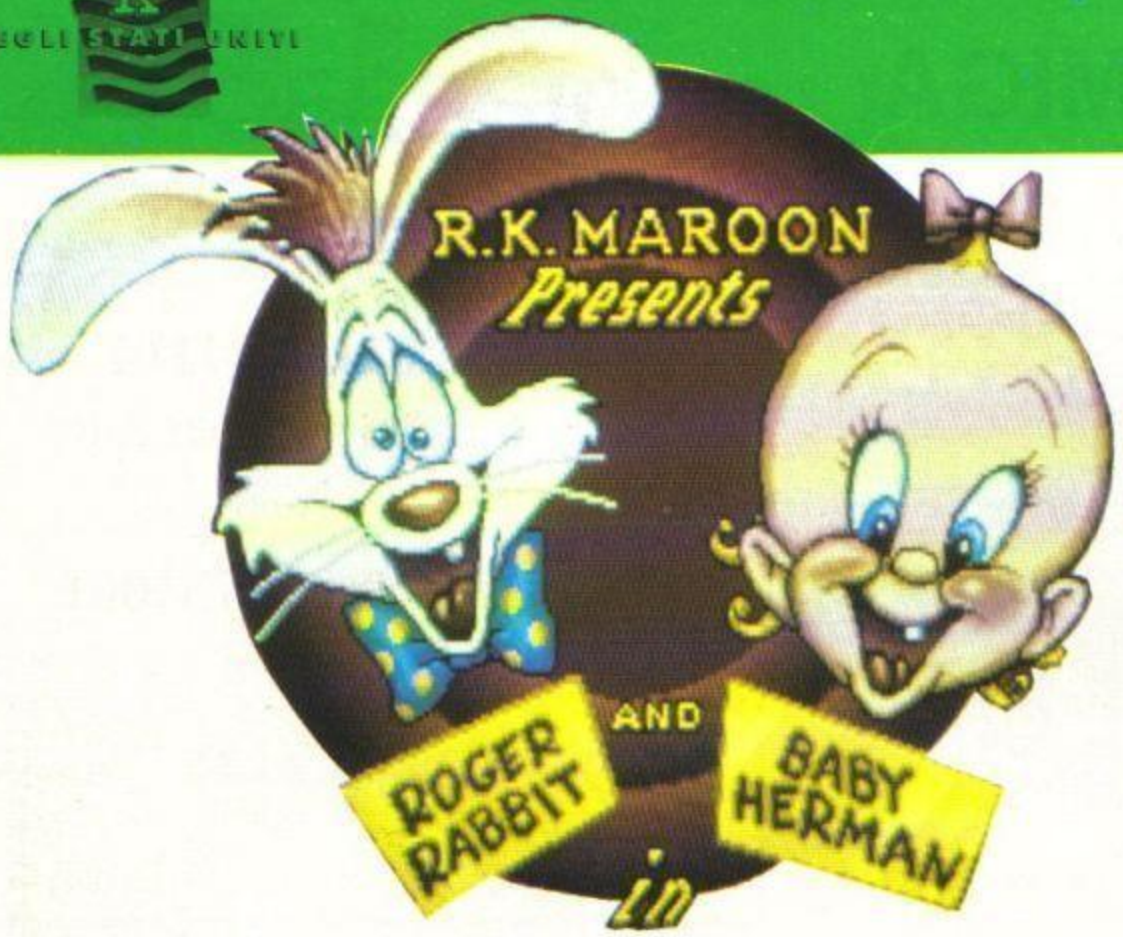
Mail Club

* Catalogo gratuito.
* Prezzi speciali su software e sull' hardware.
* Bollettino informativo mensile su tutte le news Mondiali.

NEWS Mail Club

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Se la DYNAMIX sta cercando di trasformare alcuni film di successo in cartoni animati interattivi, la DISNEY non è certo da meno: entrambe stanno ampliando la loro produzione per lanciare un attacco decisivo al mercato.

la STRANA COPPIA

DISNEY

Dopotutto, non si può certo dire che tutti i giochi della Disney Software siano sempre stati di altissimo livello (vedi *Castle of Illusion* e *Duck Tales*), ma i nuovi prodotti in arrivo sembrano promettere un netto miglioramento per l'immagine della società.

Lo splendido pranzo organizzato per la stampa (in un rinomato ristorante nella parte più elegante di Chicago!), è stato un avvenimento importante, non solo per lo sforzo fatto dalla Disney di assicurarsi che tutte le signore e i signori giornalisti fossero serviti a puntino, ma anche perché ha riunito quasi tutti i product manager della ditta californiana, lietissimi di poter illustrare i loro progetti. E sebbene il discorso iniziale sia stato un po' esagerato per i gusti di alcuni nostri colleghi inglesi, nel complesso l'intera presentazione è stata piuttosto piacevole.

DICK TRACY

Tracy, Dick Tracy. Il film potrà anche non essere stato un successo applauditissimo, e il primo gioco ispirato al detective in impermeabile giallo potrà anche essersi rivelato disastroso, ma quello che è certo è che la seconda versione di *Dick Tracy* avrà più successo del previsto.

Dick Tracy deve perlustrare un'enorme metropoli in cui il crimine dilaga sempre più, e a suo modo deve riportare la giustizia e l'ordine tra le bande di delinquenti. Dietro ai numerosi crimini apparentemente fortuiti e casuali che Dick si trova a dover affrontare, c'è la mente astuta del suo più acerrimo nemico: Big Boy Caprice.

Così vedremo Dick girare per la città alla ricerca di indizi, e con l'aiuto delle informazioni del Quartier Generale di Polizia dare del filo da torcere ai malviventi, inseguendoli come un segugio. Anche se la forma è estremamente prevedibile, il gioco resta però abbastanza interessante. Bisogna raccogliere un bel numero di informazioni riguardo alla persona sospetta e ai suoi complici, oltre che ai nomi falsi e ai covi disseminati per la città. Perlomeno l'animazione promette qualcosa di meglio della diabolica farsa della versione precedente.

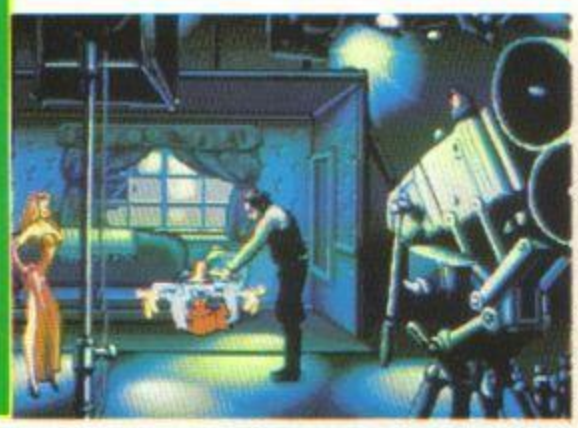
Data di uscita: estate '91

POTRANNO INCASTRARLO?

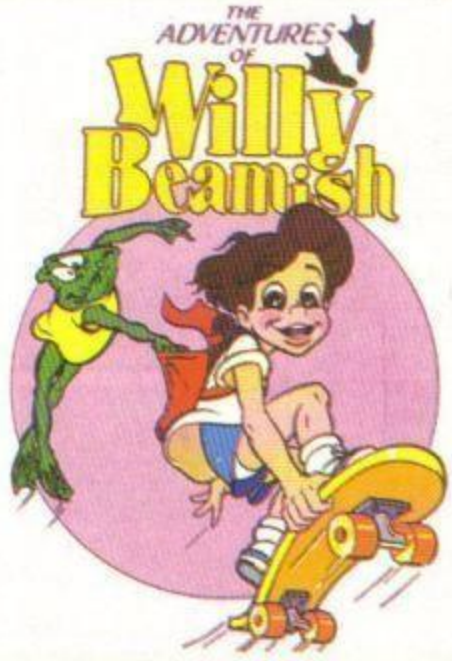
Roger Rabbit, il simpatico coniglio dalle lunghe orecchie che ha portato alla celebrità il film "Chi ha incastrato Roger Rabbit?", sta per apparire sui piccoli schermi dei nostri computer preferiti in un gioco che ripropone le sue avventure.

Baby Herman, il bambino psicotico con la faccia da gangster del primo film, è stato affidato dalla mamma alle cure di Roger Rabbit in versione baby-sitter, e al minimo inconveniente farà vedere a Roger chi è...

Questa volta lo scopo della Disney è quello di creare un cartone animato interattivo, e se le prime impressioni verranno confermate, riscuoterà un discreto successo. Il gioco è suddiviso in diverse scene, ognuna delle quali è caratterizzata da una serie di animazioni speciali che ogni volta vengono caricate da disco. Il vantaggio, ovviamente è che per ogni situazione, i designer del gioco possono definire un'intera gamma di nuove animazioni per Roger, aumentando così il divertimento e la



DICK TRACY (sinistra)
Un sistema multischermo permette di seguire la storia con facilità. In basso un indicatore dei danni indica lo stato di salute di Dick.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

suspence. E davvero il gioco (essendo spezzato in parti la cui lunghezza solitamente corrisponde a un paio di stanze), si addice molto bene alla situazione. Ogni parte costituisce un nuovo mini gioco da esplorare, con le sue regole e con una nuova sfida per Roger.

La sfida iniziale consiste nell'aiutare Roger a scappare dal soggiorno della casa, un problema questo, considerevolmente più complesso di quanto possa apparire a prima vista. E non c'è da temere se tutto questo ricorda un po' *Dragon's Lair*: infatti al giocatore è concessa molta più libertà di movimento rispetto al buon vecchio Dirk.

Data di uscita: estate '91

ROCKETEER

Sugli schermi dei cinema di tutto il mondo tra non molto verrà proiettato, probabilmente come uno dei film più importanti della stagione, Rocketeer. Film che ripropone la solita storia dei buoni e sani valori, in cui l'eroe si contrappone ai prepotenti cattivoni nazisti, e deve affrontare un'enorme quantità di problemi di spionaggio

Tutti questi elementi contribuiscono a fare di Rocketeer un gioco eccellente, e non per niente la Disney ci sta puntando davvero molto. Tutta l'azione del film è stata spezzettata in una serie di sotto giochi, e finora, stando alle prime informazioni, si vola davvero molto (cosa che non sorprende più di tanto, visto il titolo), ma non solo: ci sono anche sequenze stile Lucasfilm/Cinemaware.

Data di uscita: autunno '91

STUNT ISLAND

I principianti stiano lontani da *Stunt Island*, l'isola in cui solo una ristretta elite di piloti al massimo livello può permettersi di passare una vacanza piena di suspence e imprevisti.

Annunciata dalla Disney come una simulazione cinematografica di volo, *Stunt Island* permette all'aviatore di scegliere tra una serie di vecchi aeroplani da sogno e poi di filmarsi durante pericolose acrobazie.

Il gioco, oltre a un realistico poligono di volo, vanta caratteristiche di auto ripresa e di riproposta delle immagini di altissimo livello in quanto a completezza e flessibilità.

Il giocatore dovrà tentare di diventare un abile pilota ed un esperto regista, racimolando così qualche soldo lungo la via.

Data di uscita: autunno '91

DYNAMIX

Ha sbalordito gli appassionati di avventura con titoli incredibili come *Rise of the Dragon* e *Heart of China*, e dopo aver fatto perdere la testa agli amanti delle simulazioni aeree con il superdettagliato *Red Baron*, ecco che la Dynamix ha ora intenzione di proporre un gioco che possa piacere anche a un pubblico più vasto: *Le Avventure di Willy Beamish*.

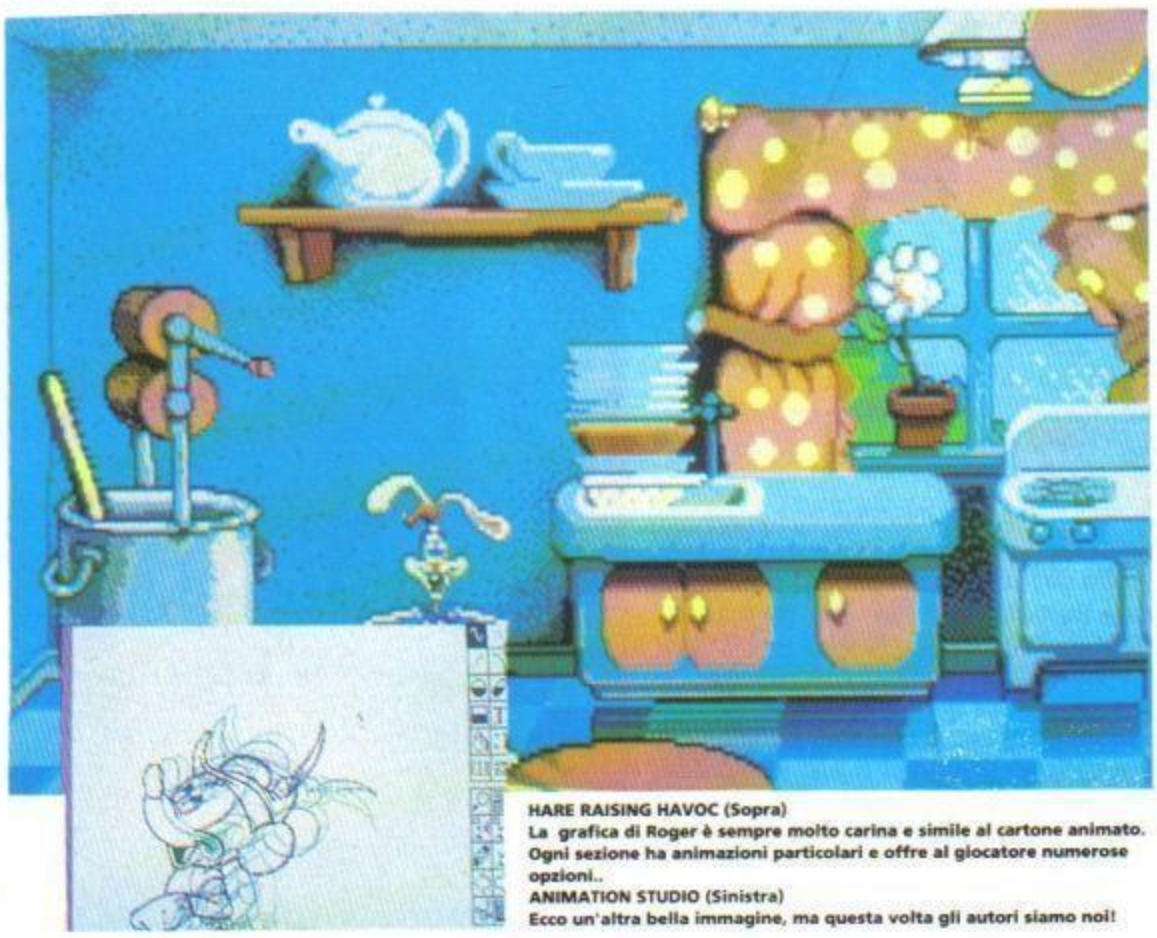
Concepito come cartone animato interattivo, ha come protagonista un giovane birichino che si trova a dover affrontare tutti quei problemi e quelle tribolazioni che ogni adolescente americano prima o poi si trova di fronte. Ed è proprio una bella opportunità quella di poterci confrontare una volta tanto con problemi di questa portata, e non essere costretti per l'ennesima volta a salvare una delle innumerevoli galassie in pericolo. Si deve solo badare a tenere Willy lontano dalla galera, che non faccia a botte con il bullo della scuola, e via di questo passo.

Immaginate di dover controllare *Giamburrasca* e vi farete un'idea abbastanza precisa di quello che vi aspetta. Non abbiamo ancora molte informazioni al riguardo, ma come si può vedere dalle illustrazioni, i grafici non si sono risparmiati, e l'ambientazione in cui Billy si muove sembra davvero divertente.

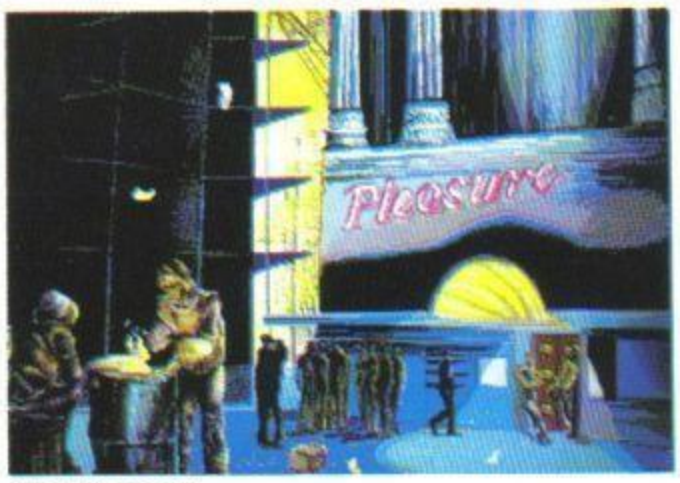
STUNT ISLAND (In alto)
Volate missioni drammatiche e filmatevi nel frattempo! Inizialmente il gioco sarà distribuito solo negli Stati Uniti.
WILLY BEAMISH (Sopra)
Cribbio, avete visto che grafica?!?

...E POI?

I possessori di Amiga che smaniavano per la versione PC di *Heart of China*, possono finalmente rifarsi con *Rise of the Dragon* della Dynamix. Il gioco appare davvero sensazionale e qualsiasi amante del "cyber-tecno-punk" che si rispetti, dovrebbe farsi un favore provandolo. In arrivo inoltre, anche nuove versioni di *Stellar 7* e di *Trial by Fire*.



HARE RAISING HAVOC (Sopra)
La grafica di Roger è sempre molto carina e simile al cartone animato. Ogni sezione ha animazioni particolari e offre al giocatore numerose opzioni..
ANIMATION STUDIO (Sinistra)
Ecco un'altra bella immagine, ma questa volta gli autori siamo noi!



RISE OF THE DRAGON
Finalmente anche i possessori di Amiga potranno godere delle splendide immagini di questo capolavoro d'atmosfera, con un audio ai massimi livelli.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA VISITA A

'Al Lowe ci ha detto "Tutto quello che ho voluto fare è stato di cercare di far divertire quel genere di persone che ama andare in giro cercando di rimorchiare belle sfitinzie." Ed in questo modo ha scoperto un mercato completamente nuovo del divertimento elettronico. Questo mercato comprende i milioni di possessori di PC che, prima del lancio di *Leisure Suit Larry* passavano tutto il loro tempo lavorando su fogli elettronici e database. Per costoro, che pensavano che i giochi per computer fossero solo roba per ragazzini assatanati, *Larry* è stato come una folgorazione, e il primo episodio del playboy elettronico più amato del mondo si è diffuso sugli hard disk del pianeta a una velocità tale da far invidia a un virus informatico. Si può quasi dire che grazie all'uscita di *Larry*, il mercato PC abbia preso coscienza di sé per quanto riguarda il mondo dei giochi. Intanto, il mitico creatore del mio personaggio preferito si siede davanti a noi su di una sedia che traballa pericolosamente all'interno dello stand Sierra allestito qui al CES di CHICAGO. Impeccabilmente vestito (e notevolmente sovrappeso), ecco che comincia a parlarmi del nuovo *Sierra Network System* ed io, rapito ed estasiato, mi dimentico di scrivere sul mio block notes. Questo perché ogni volta che guardo Mister Lowe mi sembra di vedere Larry in persona, Al si sta infervorando tutto nello spiegarci come *Leisure Suit Larry 5* stia diventando incredibilmente grosso, e io non prendevo nota, affascinato questa volta dai vestiti che ha indosso. Larry - scusate, Al - è così impeccabilmente vestito, che il sarto gli deve aver per forza cucito gli abiti direttamente sulla pelle. Oppure Al deve aver scoperto una polverina magica che fa crescere i vestiti attorno alle persone, come una seconda pelle. In ogni caso, un'opera di alta sartoria come questa non la si vede facilmente, specialmente su qualcuno così... così... ("ora il nuovo *Larry 1*" continua Al " lo si può definire un gioco tondo")... così tondo. Proprio la parola che stavo cercando. Oramai avrete capito che io ero completamente distratto. Ma a mia discolpa posso dire che quest'uomo non solo ha creato un personaggio divertentissimo, ma che LUI STESSO è un personaggio divertentissimo. E ora, al posto di fargli qualche domanda, mi devo trattenere dall'istinto di tirare fuori il mouse che ho appena comprato e di cominciare a cliccarlo. Da un momento all'altro, pensavo, uscirà anche uno schermo con punteggio e tutto finirà... E invece, visto che Al era pieno di impegni, era l'intervista che finiva... ed il mio notes era totalmente bianco! Ma fortunatamente mi ero ricordato di accendere il registratore così possiamo offrirvi due pagine piene zeppe di novità su *Larry*, più alcune succose anticipazioni riguardanti *Police Quest III* ed altri prodotti Sierra. Ma andiamo ad incominciare...

RICOMINCIO DA... CINQUE

Invece di seguire la prassi secondo cui a *Leisure Suit Larry 3* avrebbe dovuto seguire *Leisure Suit Larry 4*, Al Lowe ha deciso che il 4 urtava il suo senso estetico, e allora eccoci qua a parlare di *Leisure Suit Larry 5*. "*Larry 1*", dice Al "lo si può considerare un gioco tondo. In cinque minuti si può vedere praticamente tutto, e dall'ultima locazione si rientra nella prima. Ci sono alcuni enigmi bidimensionali e tridimensionali (cioè problemi che richiedono due o tre azioni o elementi per risolverlo), ma per la maggior parte il gioco non è sequenziale". In altre parole, si può andare in giro per le varie locazioni risolvendo gli enigmi qua e là senza dover affrontarli in un particolare ordine.

"*In Larry 2* allora", continua Al, "ho inserito di proposito una trama più strutturata che permette al giocatore una minore libertà. Mentre in *Larry 3*, ho preferito di nuovo ritornare a enigmi più indipendenti tra loro. Se la parte di Patty era molto sequenziale, la prima metà non lo era affatto." "Ora, in *Larry 5* ci saranno quattro differenti scenari da completare, con all'interno una sezione tutta dedicata a Patty.

Patty avrà tutta una serie di enigmi davanti a sé, ma per completare il gioco non è necessario risolverli tutti. Ho anche cercato di inserire una serie di situazioni assurde che servano ad unire tra loro le varie parti del-

LEISURE SUIT LARRY REMIX

Tutti coloro che non hanno mai giocato al primo episodio di *Leisure Suit Larry* o di *Space Quest* sicuramente saranno interessati alla proposta da parte della Sierra di due nuove versioni migliorate di questi giochi. Entrambi ora sono dotati di una accattivante grafica a 256 colori e di nuove e coinvolgenti colonne sonore. Altri miglioramenti nella grafica includono un metodo di animazione e degli sfondi dotati di falsa prospettiva. Tutti i (legittimi) possessori della vecchia versione di *Larry* o *Space Quest* possono ordinare la nuova versione del loro programma a un prezzo speciale. (Purtroppo per ora, è necessario telefonare alla Sierra negli Stati Uniti al numero 0734 303322 per ulteriori dettagli).

"Se uscissi ora dall'università, di sicuro cercherei lavoro come programmatore alla Sierra."

Ken Williams, presidente della Sierra-on-Line.

Già senza sonoro la sequenza di apertura di *Police Quest III* colpisce quanto basta, ma quando la sirena comincia a suonare, subito penserete riconoscenti al vostro papà che vi ha lasciato sperperare un mucchio di soldi per acquistare una scheda audio. Il gioco usa una tecnica di racconto simile a quello di *Heart of China* della Dynamix, con immagini dentro ad altre immagini. Una grafica di questo livello, unita all'uso di una buona scheda audio, fa davvero rizzare i capelli in testa. Qui la vittima viene attaccata in un parcheggio deserto, mentre sotto gli urli sono solo all'inizio.

Larry "Leisure Suit" Laffer ha dato il proprio nome a un rivoluzionario "Lunapark Informatico". Gli onnipresenti inviati di K hanno dato un'occhiata a questo nuova dimensione del divertimento interattivo a più giocatori, oltre che ad annunciarci le ultime novità riguardanti Leisure Suit Larry 5...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LARRYLAND

E VAI CON LA SIRENA!

Police Quest III - The Kindred, arriverà sugli schermi di Amiga PC ed ST in autunno con una versione tecnicamente superlativa dotata di suoni, musiche ed altre diavolerie digitali ideate da Jim Walls. La Sierra pubblicizza questo prodigio a 256 colori come "... più vicino all'esperienza di un film interattivo di ogni altro prodotto Sierra mai realizzato". E non c'è dubbio che le sequenze animate che ci hanno fatto vedere siano davvero stupefacenti.

La storia ancora una volta ci fa vestire i panni del detective Sonny Bonds, questa volta alle prese con una serie di strani omicidi a sfondo rituale. La presentazione comprende della grafica con veri attori in movimento unita a un incredibile motivo musicale opera di Jan Hammer (che ha vinto un Grammy Award per la colonna sonora di Miami Vice). Come negli altri episodi della serie, lo scenario è basato su autentiche procedure di polizia, sia per l'investigazione che per gli esami di laboratorio.

Come potrete leggere in un altro punto dell'articolo, la Sierra continua a progettare i propri prodotti anche in previsione del futuribile uso su CD-ROM. *PQ3* non fa eccezione: la versione su dischetto, ad esempio, possiede un superbo sincrono vocale, che permetterà l'utilizzo di voci digitalizzate per i dialoghi. E sarà persino possibile ascoltarli in cinque lingue diverse! Per ora dovremo però accontentarci della versione su floppy che dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi in autunno.

la storia". Per quanto riguarda la trama, tutto quello che possiamo dirvi è che *Larry* sta ora lavorando in uno show televisivo intitolato "I Video Amatoriali più Sexy d'America", e non ha assolutamente idea di che cosa possa essere capitato a Passionate Patty... o nemmeno chi lui sia in realtà. Lasciamo il resto alla vostra immaginazione.
Il prodotto finito vedrà la luce a settembre, prima per PC, con le versioni Amiga ed ST a seguire.

BENVENUTI A LARRYLAND

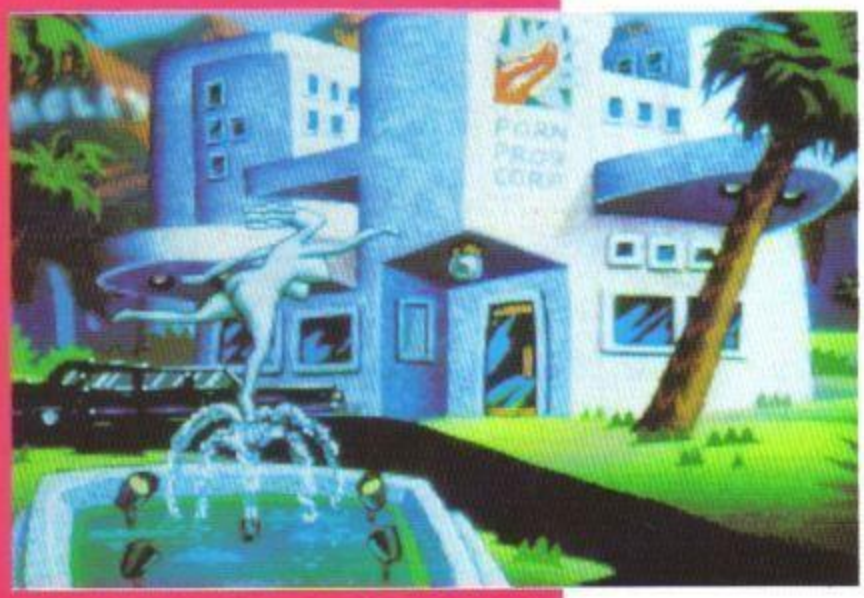
Vi ricordate di *M.U.D.*? E di *Shades*? Questi giochi telematici a più giocatori avevano una piccola ma affezionata frangia di appassionati in Inghilterra. Tuttavia, la necessità di dover acquistare un modem per poter giocare, non aveva permesso al grande pubblico di apprezzarli come meritavano. Ora in America ci sono due importanti fattori che possono influenzare lo sviluppo dei giochi telematici. Innanzitutto, i modem sono estremamente diffusi: almeno il 40% dei giocatori Sierra, ad esempio, possiedono un PC dotato di modem. E poi, ancora più importante, le chiamate urbane sono gratis!

Tutto ciò ha spinto la Sierra a sviluppare quello che essi chiamano un "Lunapark nel cyberspazio". In questo momento questo servizio è disponibile solo in California, ma se ne sta valutando l'ampliamento nel resto degli Stati Uniti, e persino in Europa. LarryLand e SierraLand sono dei sistemi di connessione telematica multiutente che permettono a chi chiama di giocare, comunicare con altri utenti, e persino di fare una partita a una speciale versione a due giocatori del bellissimo *Red Baron* della Dynamix.

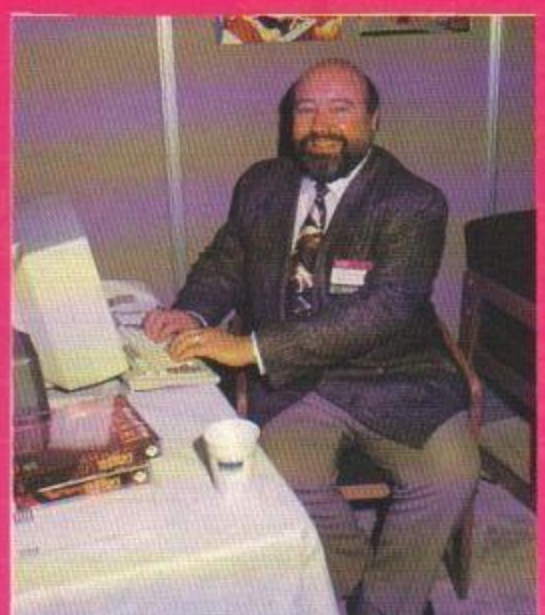
Il servizio base costa 11,95 dollari al mese e fornisce l'opportunità di "incontrare" altri utenti per il bridge o per altri passatempi casalinghi. Per l'abbonamento ai due "lunapark" che saranno pienamente in funzione alla fine dell'estate, si dovrà pagare una cifra addizionale pari a 6,50 dollari. Ken Williams, presidente della Sierra, ci ha detto: "SierraLand è un lunapark basato sul cyberspazio destinato a essere visitato dall'intera famiglia. Abbiamo dei percorsi turistici, come la nostra *White Water Expedition*, e anche delle attrazioni, come il *Giardino delle Sculture*, dove si possono creare sculture tridimensionali che gli altri visitatori potranno ammirare. Ci sarà anche una scuola, in cui i bambini potranno fare un po' di ripetizioni o correggere i compiti". Per quanto riguarda LarryLand invece, "si potrà fare un salto al casinò, mentre per incontrare gente... o per rimorchiare, ci si può sedere al bancone del *Lefty's Bar*. Se ci si annoia e si può sempre andare a fare quattro salti, in discoteca..." Suona proprio divertente! Se l'idea di giochi via telefono evoca in voi immagini di lunghe descrizioni testual , siete davvero fuori strada, dal momento che il network Sierra è interamente basato su di una interfaccia grafica molto carina. Ma c'è di più si potrà perfino disegnare il proprio personaggio che gironzolerà per il lunapark, così tutti gli altri abbonati potranno essere impressionati dal vostro look di supermaschio (o super femmina).

Conquest of the Longbow è ispirato attorno al personaggio di Robin Hood. È dotato di sequenze animate (guardate una delle migliori qui sopra come esempio), una animazione molto fluida, e molta interazione tra i personaggi. I programmatori hanno utilizzato la tecnica del rotoscope sui disegni dei personaggi per ottenere animazioni più realistiche. La grafica è a 256 colori, di musiche ed effetti se ne trovano a carrellate, ... ma non vi è alcuna connessione tra la storia del gioco e quella del prossimo film di Kevin Costner.

UAOOO! Guardate un po'. Queste due foto sono un poco osé, e vengono da una sequenza nella quale il nostro inossidabile Robin si lascia ammaliare dalle arti muliebri di Lady Marian. Le ombre sono come quelle di *Defender of the Crown*, ma la vestaglia trasparente (grazie al cielo) non c'è più.



Larry 5 in tutto lo splendore della grafica a 256 colori. Al Lowe ci ha detto di voler realizzare "ragazze più belle grazie alla tecnologia", e sembra esserci riuscito davvero. Ed eccolo, che nonostante la sua aria più che pingue, è uno dei personaggi di maggior importanza (e ...peso ah!,ah!,ah!) del panorama software mondiale. "Il vero problema è che", ci ha detto sorridendo, "tutti stiamo facendo giochi per CD-ROM... solo che non ne abbiamo neanche uno!"



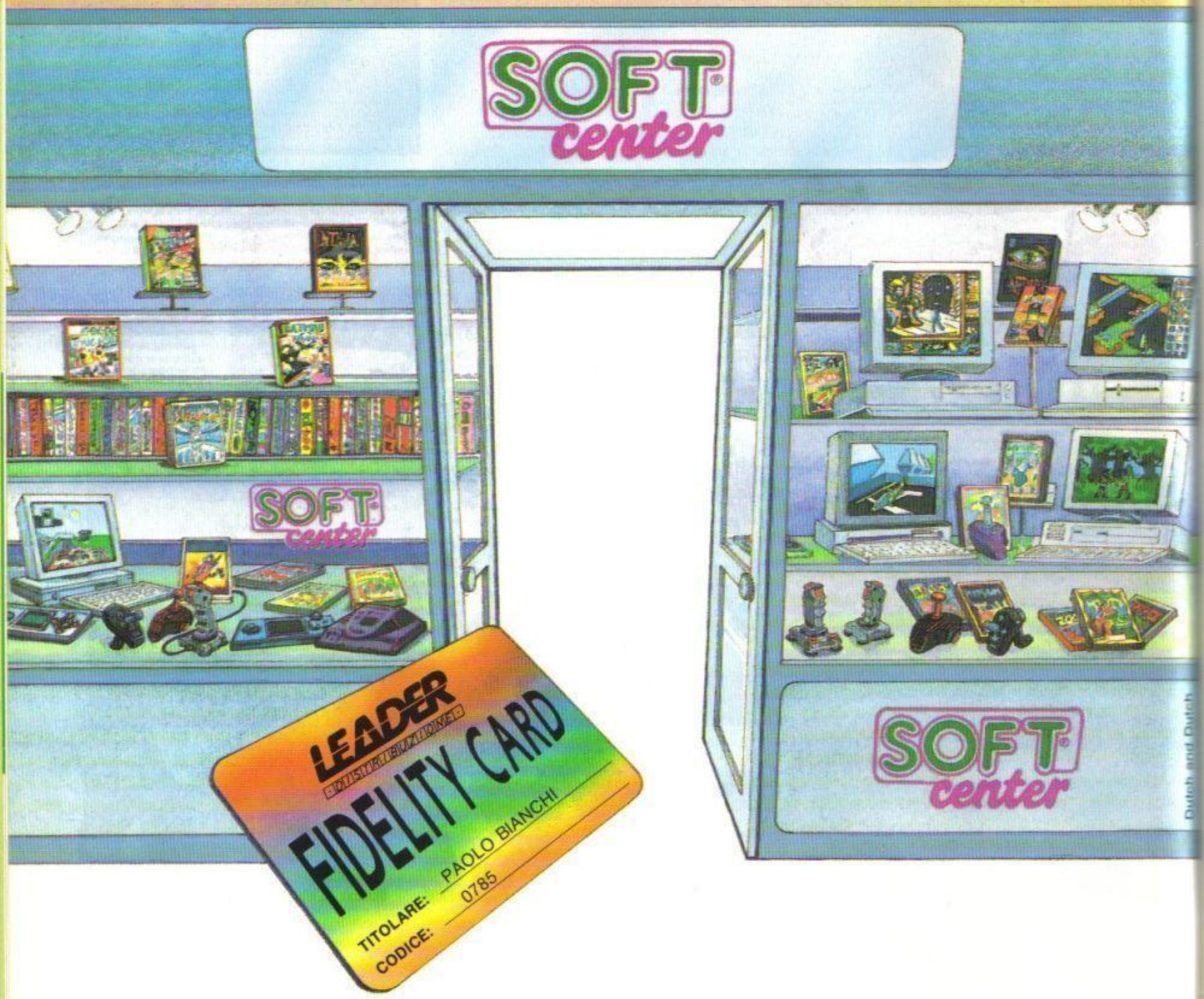
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni)

K.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 8/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Polenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI SERGIO Via Roma 20/21
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Provinciale 112
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

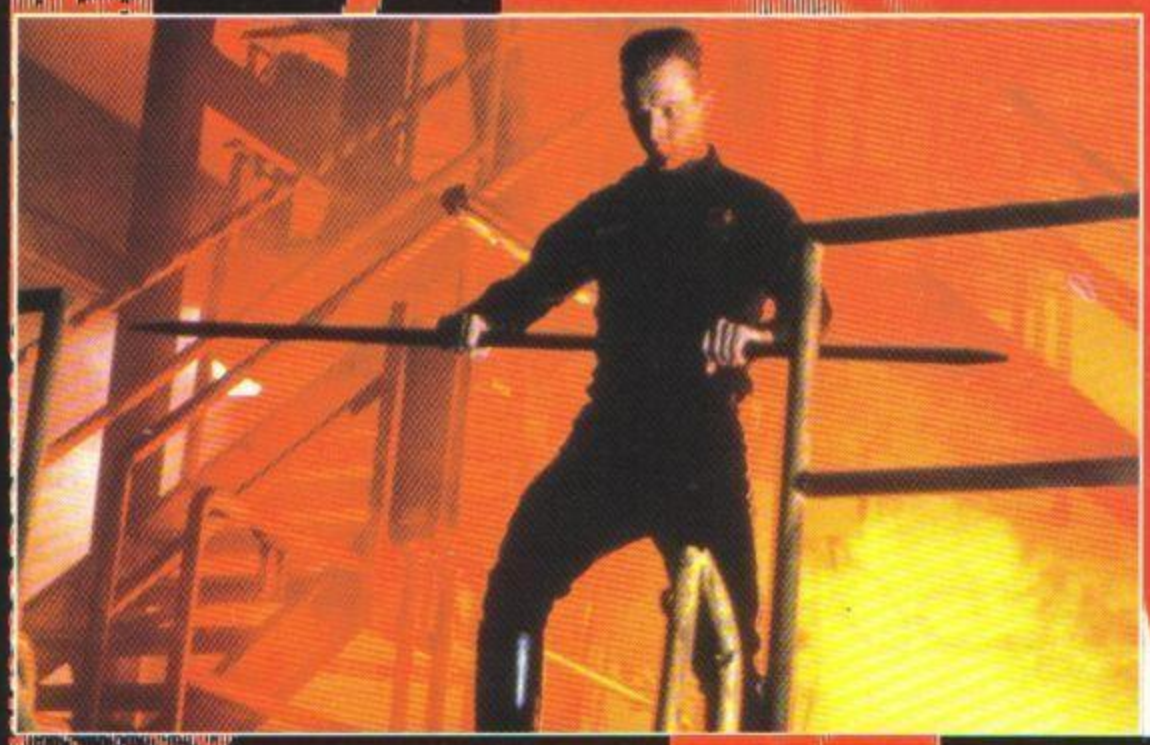
http://www.oldgamesitalia.net/

T2

IL FILM

Ci sono voluti sette anni, ma adesso Schwarzenegger è ritornato nei panni della macchina assassina senza paura in *Terminator 2* e il gioco promette di essere altrettanto duro. K si prepara per il giorno del giudizio...

TERMIN



Fate finta di non aver mai sentito nominare i corpi d'assalto speciali e le teste di cuio, se volete vedere sparare ed esplodere a più non posso, il regista James Cameron è l'uomo che fa per voi. Anche se il suo viso è pubblicamente poco conosciuto, il regista americano è responsabile di alcuni dei film di fantascienza più spettacolari degli anni '80, ma nessuno dei quali è stato così d'effetto come il classico fantascientifico che ha visto protagonista Arnold Schwarzenegger e lui come regista: *Terminator*.

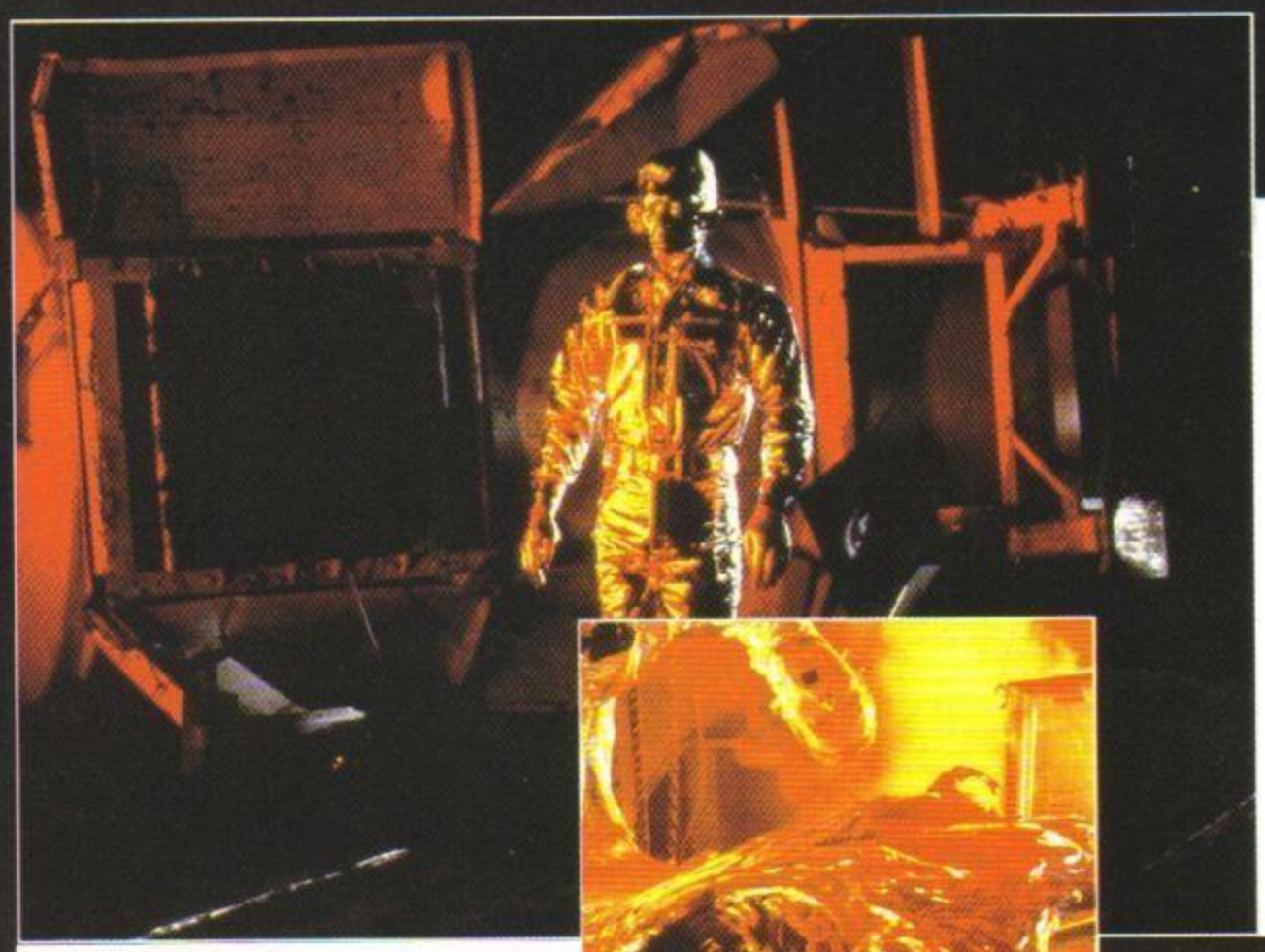
La storia di un cyborg inarrestabile e senza emozioni mandato dal futuro per eliminare la madre di colui che sarà il capo della resistenza, ancora oggi è reputato un punto fermo della cinematografia fantascientifica. Anche se il film era terminato senza dare adito a nessuno seguito, e Cameron era fortemente convinto di non girare una seconda parte del film, sette anni dopo, quello che si credeva impossibile è avvenuto - un po' perche Cameron ha riacquistato interesse nel progetto

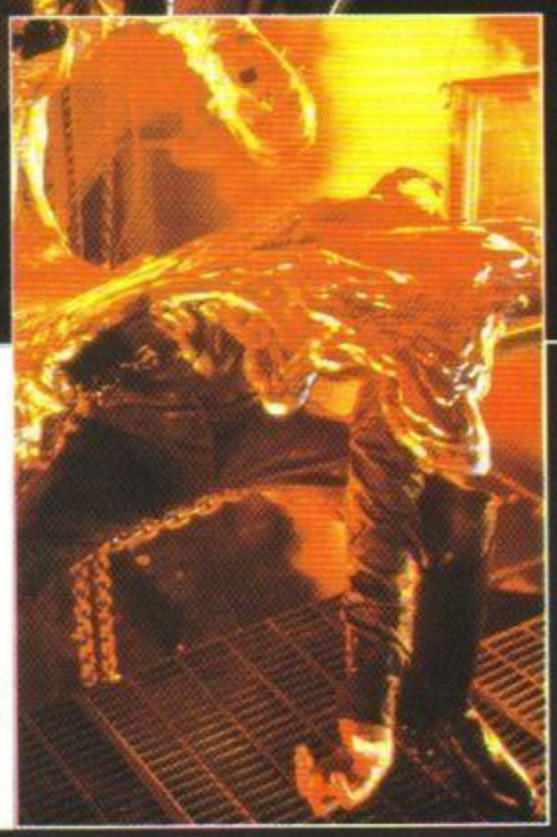
Nel tentativo di distruggere John Connor il T1000 ha un aspetto decisamente sinistro durante lo scontro all'interno della acciaieria.

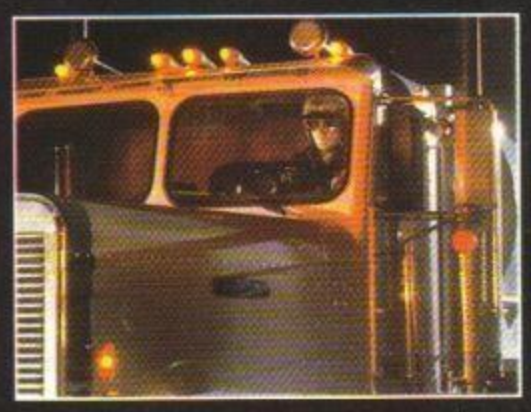
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







T2

IL FILM

(Sinistra) Uomo, macchina... o qualcosa di completamente diverso? Una cosa è certa non ci sono errori nel T1000, qui ripreso mentre cambia il suo aspetto da liquido in forma "umana". Il T1000 prima assume la forma che desidera, poi "ci si colora dentro". È un effetto che deve essere visto per poter essere creduto.

(Sotto a sinistra) Per *Terminator 2* James Cameron ha richiesto che gli effetti speciali fossero, per usare le sue parole, "al limite del possibile", e quindi ha assunto ben 5 ditte specializzate per assicurarsi di averli - 750000 dollari sono stati spesi solo per il software necessario agli effetti computerizzati. Siamo sicuri che apprezzerete questo tipo d'investimento quando vedrete effetti come questo: il T1000 sta facendo a pezzi il suo corpo a tutto schermo.

(Sotto) Questo è solo uno dei veicoli destinati a distruggersi, esplodere e frantumarsi durante un inseguimento di *Terminator 2*

TERMINATOR 2

e un po' perché c'era la convinzione che il seguito di *Terminator* avrebbe riempito le sale cinematografiche di mezzo mondo.

Il secondo fattore è più importante di quanto non si possa pensare. *Terminator 2: Il giorno del Giudizio* è ufficialmente il film più costoso che sia mai stato realizzato, superando i cento milioni di dollari! Un investimento di tale proporzione lascia facilmente intendere che se *Terminator 2* si rivelasse un fiasco, cosa difficile da credere (in America il film ha incassato 75 miliardi di lire nei primi cinque giorni di proiezione), la Carolco, la casa di produzione responsabile del film, franerebbe con lui.

Informazioni riguardanti il film sono state tenute in stretto riserbo, talmente stretto che ogni pagina dei copioni, che Cameron ha definito "I piani del Pentagono", ha dei grossi numeri rossi in ordine crescente stampati sopra, in maniera che se anche una piccola parte di trama dovesse capitare nelle mani sbagliate, la Carolco possa rintracciarla e restituirla al legittimo proprietario. Tuttavia, noi di K siamo riusciti a scoprire qualcosa su *Terminator 2*...

LA STORIA

In un futuro post atomico, dove regna una guerra tra uomini e macchine, il capo della resistenza John Connor (figlio di Sarah e di sé stesso) è fatto oggetto di un'altro diabolico progetto per essere eliminato utilizzando la macchina del tempo. Così, quando i ribelli riescono a catturare un Terminator T800, Connor riesce a riprogrammarlo dandogli istruzioni affinché lo protegga. Il T800 riesce poi a infiltrarsi nel quartier generale del sistema Cybernetico e a spedirsi nella Los Angeles del 1994 (tempo nel quale Connor è un semplice ragazzino di poco più di dieci anni) per dare battaglia al nuovo, e persino più pericoloso, Terminator T1000.

Ma, aspettate un momento - cosa centra Arnie con tutto questo? Nel primo film era stato letteralmente spappolato, è logico aspettarsi che sia un po' difficile riportarlo in vita con una scusa plausibile. Il problema è stato facilmente superato da Cameron e da William Wisher, co-autore della sceneggiatura. Dovete sapere che tutti i T800 sono identici, già sono tutti come Arnie, incluso quello catturato e mandato nel passato per difendere Connor. Così quello che ne seguirà sarà un appassionante duello tra i due sofisticati rivali, nel quale Arnold dovrà difendere il ragazzino mentre il T1000 cerca di uccidere il piccolo Connor.

Proteggere il bambino e sua madre (interpretata ancora una volta da Linda Hamilton), non è una cosa facile, considerando che razza di nemico dovrà affrontare il nostro Schwarzy. Il Terminator T1000 (interpretato dal nuovo arrivato Robert Patrick) non è affatto un ro-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

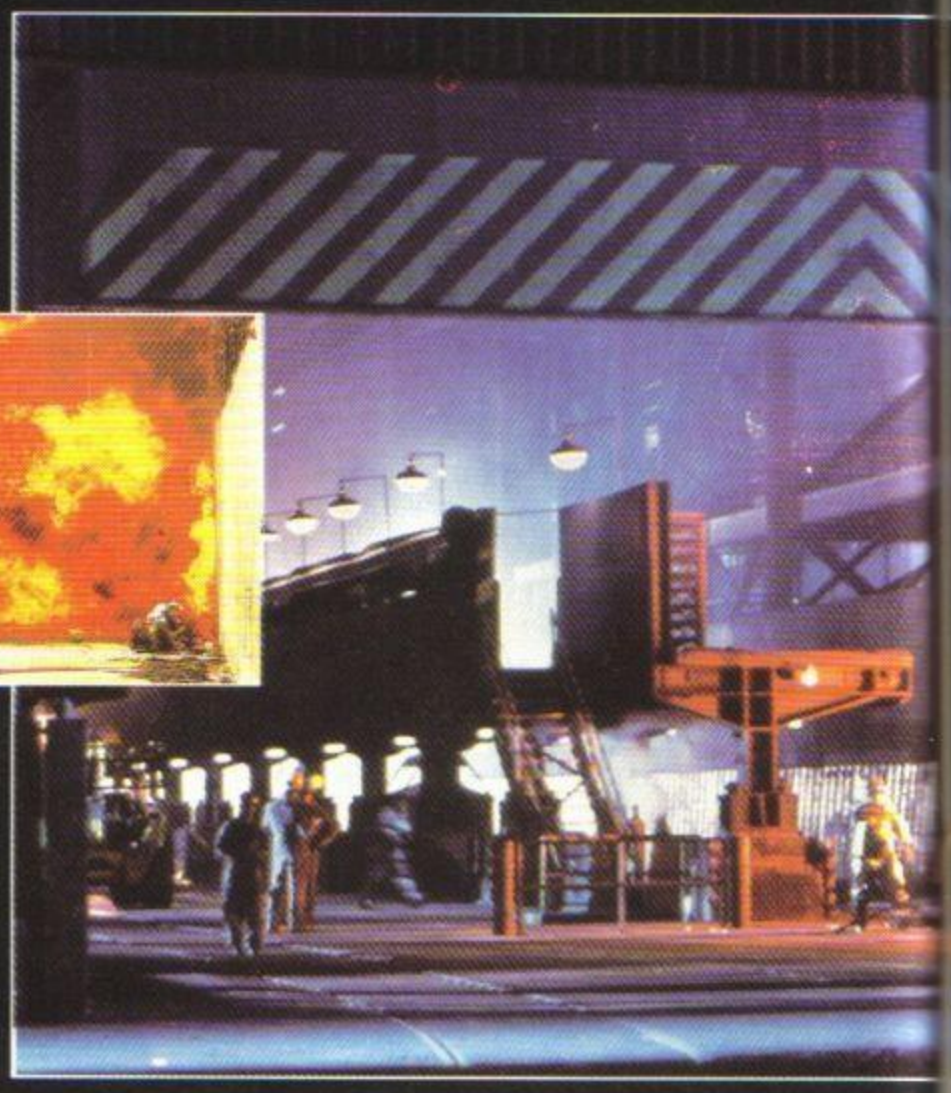
T2

IL FILM

bot, è stato costruito utilizzando una nuova super lega che ha le stesse caratteristiche del mercurio - il che significa che il T1000 può dissolversi è assumere l'aspetto di qualsiasi persona od oggetto. Non solo, le pallottole gli passano attraverso come farebbero scontrandosi con l'acqua.

Le ragioni delle proprietà "idriche" del T1000 sembrano indipendenti da bisogni legati alla trama, pare più logico pensare a una scusa per poter utilizzare effetti speciali al limite del fantastico. Gli spettatori furono così impressionati dal serpente acquatico, generato da computer, protagonista di *Abyss*, film che aveva sempre Cameron come regista, che deve essere stato impossibile resistere alla tentazione di usare ancora quella tecnica, questa volta in maniera ancor più elaborata - cercate di vedere qualche anteprima di *Terminator 2* nei programmi televisivi specializzati per avere un'idea di cosa stiamo dicendo. Ma anche se, spiegato a parole, tutto può sembrare stupendo, effetti del genere non sono affatto a buon mercato. Il T1000, generato da computer, e gli altri effetti speciali del film sono pesati sul bilancio finale in maniera considerevole: 17 milioni di dollari - prezzo che può bastare per realizzare un film completo!

***Terminator 2: Judgment Day* è già in distribuzione nelle sale cinematografiche americane mentre state leggendo, mentre si suppone, ma non siamo riusciti ad avere date precise, che in Italia sarà proiettato questo inverno.**

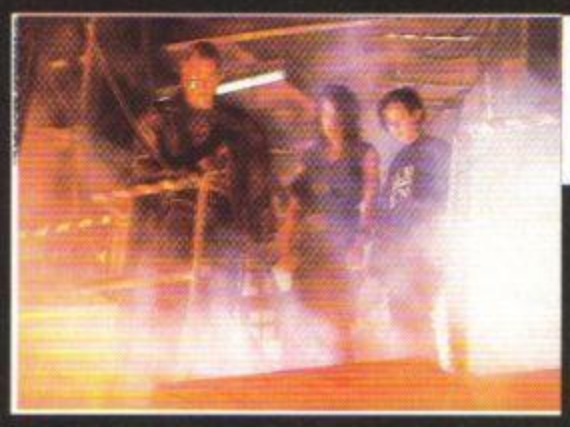


(Sopra) Questa non è la sola esplosione che vedrete in *Terminator 2* - il film è pieno zeppo di fantastici effetti pirotecnici.

(Destra) L'acciaieria - è il campo di battaglia finale per Arnie e il suo indistruttibile avversario. La foto dà un'idea della scala del film. Con centinaia di milioni da spendere perché non liquefarne un po'?

(Sinistra) Il giovane John Connor può sembrare un po' sprovveduto adesso, ma diventerà la chiave del successo dello scontro tra uomo e macchine nel futuro, a meno che il T1000 non lo uccida prima.

(Destra) Sì, è Arnie! Non sarà sofisticato come il suo avversario in lega liquida, ma come si può vedere in questa foto è in grado di subire ancora parecchi colpi prima di cedere.



(Sinistra) Il gruppo è riunito! Anche se gli manca una mano Arnie non permetterà che il T1000 metta il suo liquido addosso a Sarah e John Connor senza combattere - che naturalmente è proprio quello che dovrà fare.

FILMOGRAFIA DI JAMES CAMERON

PIRANHA 2 (1981)
Seguito a basso costo, e a bassa qualità, del film originale di Joe Dante - questa volta i piranha hanno le ali e possono volare, attaccando le persone sulla terra ferma. Oh cielo.

TERMINATOR (1984)
Un classico film fatto per recuperare i sei milioni di dollari utilizzando il super muscoloso Arnie, ma che è subito diventato il cult movie fantascientifico degli anni 80, ha anche scatenato una larga serie di cloni.

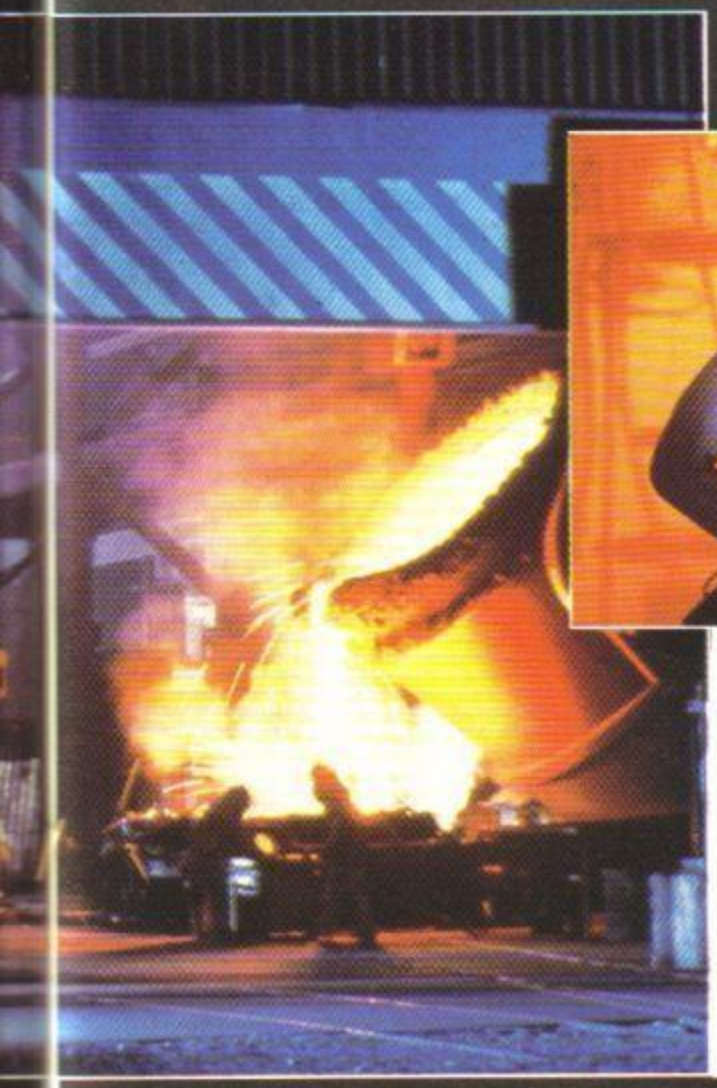
ALIENS (1986)
La seconda volta che Cameron dirige il seguito di un film fatto da altri. Questo è il turno del classico di fantascienza girato da Ridley Scott nel 1979. La guerra stavolta è contro un nugolo di insettoidi dal sangue "acido" (nel vero senso della parola) e Cameron raccoglie Michael Biehn, Bill Paxton e Lance Heriksen dal cast di Terminator tramutandoli in Marine spaziali. Originariamente il film era più lungo di venti minuti, poi tagliati per esigenze cinematografiche, ci si aspettava un'edizione integrale in lingua originale per l'anno scorso, ma stranamente non è mai stata realizzata...

ABYSS (1989)
Questa volta Cameron passa dall'azione frenetica a qualcosa di più romantico e di dubbio successo, che vede impegnati un gruppo di minatori alla ricerca di petrolio nelle profondità dell'oceano nell'incontro con degli amichevoli alieni rosa che hanno poteri magici. Michael Biehn fa ancora la parte di uno psicopatico, e il film è completato da alcuni fantastici effetti generati da computer. Originariamente il film durava tre ore, ma fu ancora tagliato per soddisfare le agenzie cinematografiche - questo ha portato al taglio della scena in cui gli alieni spazzano via una città usando una gigantesca onda marina.

TERMINATOR 2: Il giorno del Giudizio (1991)
Non siate ridicoli. Leggete l'articolo.

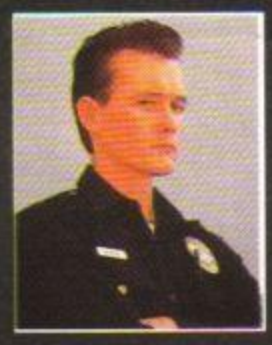
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

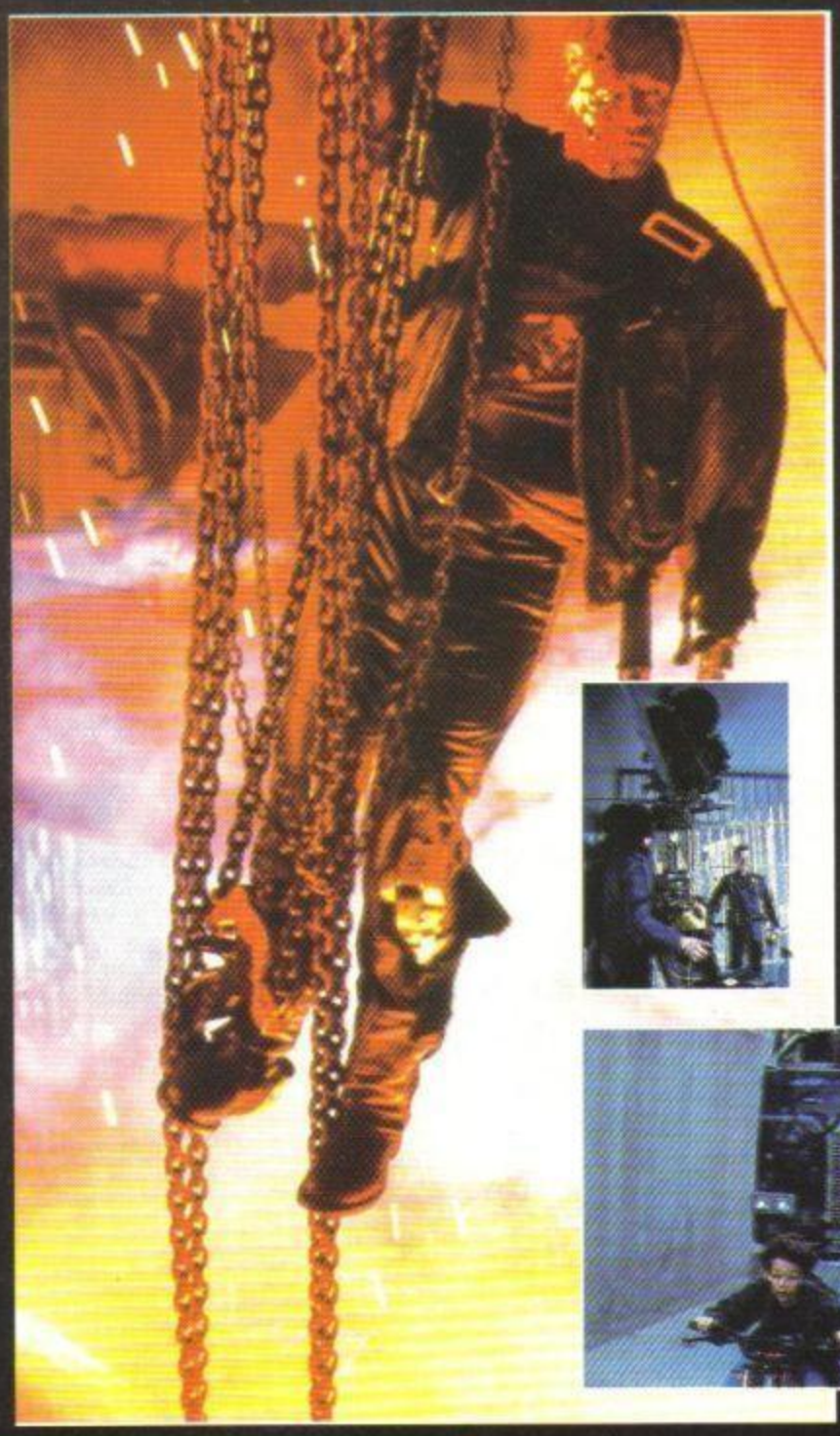
http://www.oldgamesitalia.net/



(Sopra) Non aspettatevi di vedere la Sarah Connor timida e impaurita del primo film - ha passato gli ultimi dieci anni a trasformarsi in un Rambo al femminile. Per fortuna! Contro un nemico come il T1000, anche Arnie avrà bisogno di una mano.

(Sinistra)
"Stai guardando me?" Non è piacevole incontrare il Terminator 1000, anche sotto la forma dell'attore Robert Patrick.





MUSCOLI D'ORO

Anche se Arnie ha sempre guadagnato molto negli ultimi film cui ha preso parte, il conto che ha presentato per *Terminator 2* raggiunge l'inverosimile! Arnie sa bene come negoziare il contratto per un film, e nell'ultimo progetto della Carolco, *Atto di Forza* (un altro film tra i più costosi del mondo), ha voluto un congruo assegno e una parte dei profitti. Per *Terminator 2* però, le cose sono salite alle stelle. Ovviamente la Carolco avrà voluto mantenere Arnie dalla propria parte, e quindi non ha nemmeno battuto ciglio quando ha dovuto pagare 15 milioni di dollari al nostro eroe per i suoi sforzi, e gli ha anche regalato un jet privato per i suoi spostamenti. Pensateci la prossima volta che prendete la busta paga...

TERMINATOR 2

Allora pensavate che il primo Terminator fosse un duro vero? Mah! In confronto al nuovo Terminator T1000 Arnie non è altro che una ragazzina cresciuta e con un po' di muscoli addosso. La grossa novità è che, a differenza di Arnie, il nuovo modello non è equipaggiato di possenti bicipiti e pettorali pulsanti. Nella sua forma "umana" assomiglia a una persona normale - un po' pallido a dire il vero. Ma non fatevi ingannare dal suo aspetto - ecco alcune delle cose che farà nel corso del film:

SFONDARE il tetto di un grattacielo su una motocicletta, e andare a sbattere contro un elicottero che volava al di fuori del palazzo!

SCIOGLIERSI e passare attraverso la paratia dell'elicottero per poi ristrutturarsi al suo interno e dopo essersi liberato del pilota andare a sbattere contro il retro di un camion!

GUIDARE il camion inseguendo il giovane Connor sulla sua bicicletta, cadendo da un ponte nel tentativo di raggiungerlo!

USARE le sue proprietà molecolari per imitare ogni tipo di cosa, persino il pavimento di una stanza!

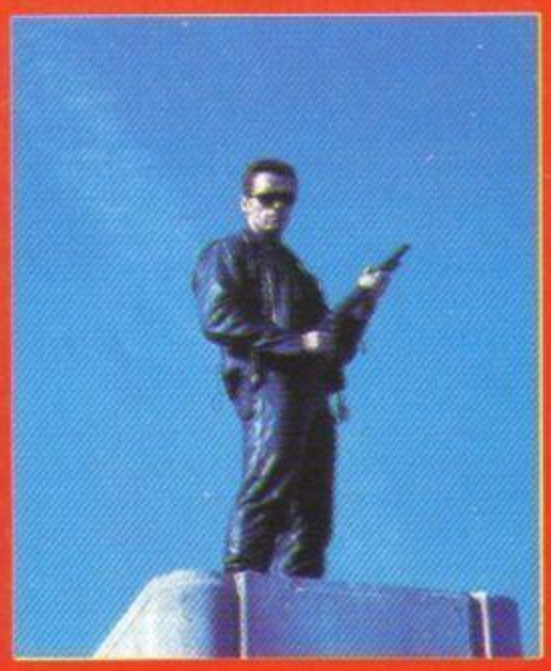
MUTARE il suo dito indice in un aculeo a tre punte, e

BECCARE una pallottola in testa senza che la cosa gli dia fastidio!

Forse vi state chiedendo: se il Terminator 2 è così duro, come farà Arnie a batterlo? Noi lo sappiamo ma non vogliamo guastarvi la sorpresa!

TERMINATOR TRIVIA

1. Nelle sequenze del primo film in cui si "guardava" attraverso gli occhi del Terminator, i dati computerizzati che scorrevano ai lati dello schermo erano in realtà listati in codice macchina 6502!
2. Il co-autore della sceneggiatura di *Terminator 2*, William Wisher, aveva preso parte anche al primo episodio. Scrivendo i testi delle scene che si svolgevano nella stazione di polizia e recitando la sfortunata parte del poliziotto la cui testa veniva sbattuta contro la portiera della sua macchina da Arnie.
3. La motocicletta guidata da Arnie in *Terminator 2* sarà una delle attrazioni dei nuovi ristoranti ispirati ai film e che si chiameranno Planet Hollywood. La catena di locali che avranno una sede in tutto il mondo, saranno finanziati da Arnold e da alcuni suoi amici e dovrebbero essere inaugurati quest'autunno. Pensate potrete toccare davvero quella moto! Wow...
4. Il primo *Terminator* era un gran bel film.
5. Ma non bello come *Terminator 2*!



http://www.oldgamesitalia.net/

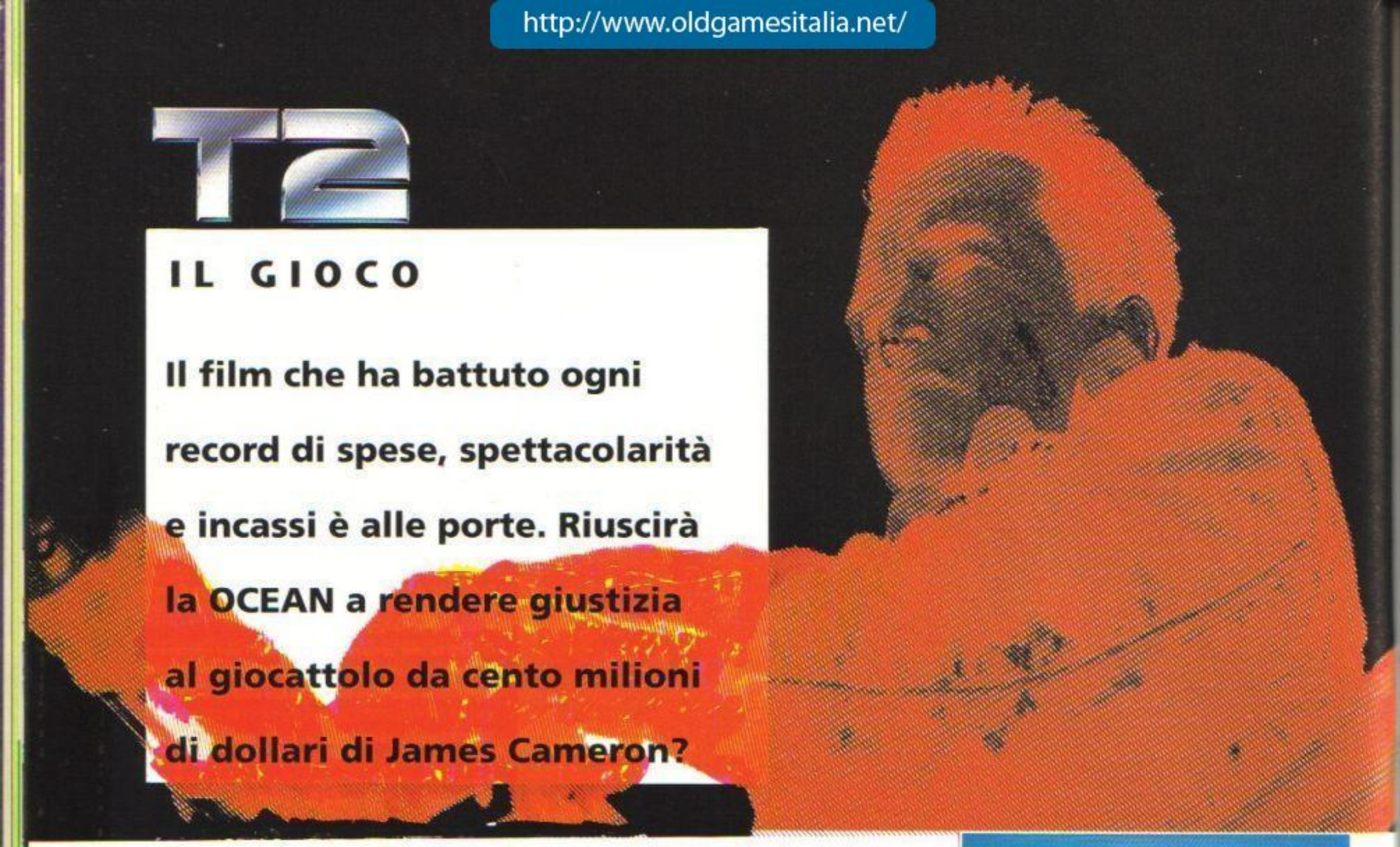
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T2

IL GIOCO

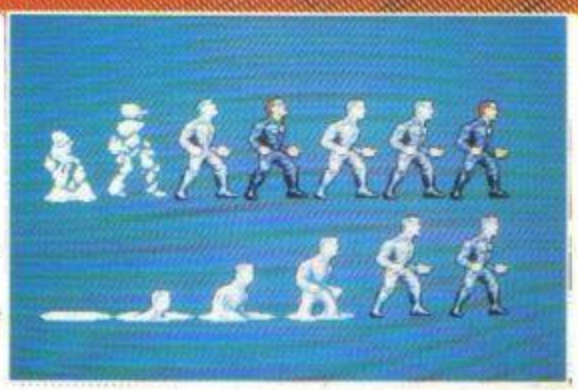
Il film che ha battuto ogni record di spese, spettacolarità e incassi è alle porte. Riuscirà la OCEAN a rendere giustizia al giocattolo da cento milioni di dollari di James Cameron?



Tutti lo volevano, ma l'ambito incarico di trasformare in videogioco l'ultimo successo di James Cameron è stato assegnato alla Dimentia, una società di software in rapido sviluppo, e in particolare al co-boss della stessa, Kevin Bulmer. Per Kevin è una doppia palata di fortuna: non solo si tratta di un incarico prestigioso per la sua società, ma esso tocca anche particolarmente da vicino il cuore del programmatore. Kevin non nasconde il suo amore per il film. "Lo adoro. La videocassetta del film che ho acquistato appena pubblicata ha il nastro consumato a furia di guardarla". La videocassetta fa bella mostra di sé accanto a un modellino del robot e a un'enorme quantità di altri gadget.

Insieme agli altri loschi figuri della Dimentia, Kevin si è fatto notare in passato con giochi come *Golden Axe*, *Gauntlet II* e il mega hit della Core Design *Corporation*. È stato proprio questo ultimo titolo a procurargli il visto per la realizzazione di *Terminator 2*. "Dopo la pubblicazione di *Corporation* abbiamo ricevuto un gran numero di offerte di lavoro. Una di queste proveniva dalla Ocean, e riguardava proprio *Terminator 2*. Se devo essere onesto, all'inizio non ero particolarmente interessato all'offerta. Avevamo altri progetti in ballo, e in ogni caso il denaro che si può ricavare da una conversione è sempre molto scarso se confrontato a quello ottenibile da un gioco originale. Andai comunque a parlare con i responsabili della Ocean, e loro mi diedero da leggere la sceneggiatura del film. Bastò quella per convincermi a realizzare il gioco: tutto il resto passò in secondo piano".

Una volta iniziato il lavoro di programmazione, fu subito evidente che il clima di assoluta omertà che circondava il film non avrebbe aiutato le cose. "Tutto quello che avevamo su cui basarci era la sceneggiatura", dice Kevin, "e naturalmente non bastava. Potevamo decidere a quali momenti del film ispirarci per le varie fasi del gioco, ma quando si trattava di programmarlo e di prepararne la grafica il solo copione non era più sufficiente. Per esempio, c'è una scena del film nella quale un elicottero insegue un furgone lungo una strada. È un'ottimo spunto per il nostro gioco, ma il copione si limita a parlare di un elicottero. Di che tipo di elicottero si tratta? E di che colore è? Fortunatamente molti problemi si sono risolti a marzo, quando lo staff della Dimentia ha potuto assistere al trailer del film. Fortuna ha voluto che per il filmato di presentazione siano state scelte la maggior parte delle scene che la Dimentia aveva selezionato per il gioco. Inoltre questa è stata una buona opportunità per valutare l'atmosfera e lo stile del film, e per registrare immagini digitalizzate da inserire come stacco tra una sezione e l'altra del gioco. Il gioco in sé ha una tipica struttura a livelli - sei di azione e due rompicapo. "Il film in sé è basilarmente un lungo e cruento scontro testa a testa tra Arnold e il T1000", dice Kevin. "Uno dei problemi che abbiamo dovuto risolvere è stato decidere come terminare ogni livello. Nel film ogni scontro si risolve quasi sempre in un pareggio. La prima battaglia termina quando Arnold vola fuori da una finestra e fugge su una moto. Non ci sono né vincitori né vinti... come si può tradurre una situazione di questo tipo in un gioco?"



Il fatto che il T1000 sia praticamente invincibile non ha aiutato le cose, quindi alla Dementia hanno deciso di barare un po'. Per ogni round il T1000 ha a disposizione 16 vite; quando tutte le vite sono state consumate cade in una specie di coma, e il giocatore può fuggire verso il livello successivo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(Sopra) Anche se colpito alla testa da un 12 pollici, il T1000 non sembra risentirne - questa immagine, digitalizzata dal trailer da Kevin, è stata utilizzata come "intermezzo" tra due livelli del gioco.
(Destra) Una delle molte schermate che mostrano il lavoro svolto da Kevin - questa mostra una selezione di sprite utilizzati nel gioco. Sarah e John Connor sono qui, insieme ai due Terminator e a una guardia.

Quando il T1000 viene incontrato di nuovo, il suo livello di energia è pienamente reintegrato. Questo rappresenta l'abilità dell'androide di autoripararsi rapidamente. Solo nella scena finale il T1000 diventa vulnerabile e può essere sconfitto definitivamente.

Essendo un fan di Terminator, Kevin aveva in mente un idea precisa di come il gioco avrebbe dovuto essere. "La cosa del film che più mi ha colpito è stata l'idea di un robot coperto di carne umana. Per questa ragione ho voluto proporre le due immagini, quella dell'uomo e quella della macchina, il più frequentemente possibile, come nel sottogioco in cui il giocatore deve "riparare" l'occhio di Arnold. Inoltre, quando Arnold viene colpito da proiettili è possibile vedere piccole striature d'argento apparire sul suo corpo. Mano a mano che il livello di danneggiamento aumenta, una parte sempre maggiore dello scheletro artificiale del robot viene portata alla luce".

Graficamente Kevin ha optato per sprite grandi e animazione frenetica - queste scelte, sebbene costose in termini di programmazione e di memoria, hanno dato buoni frutti.

"Quello che non sopporto degli altri giochi che hanno Arnie come protagonista, con l'eccezione di *Red Heat* è la tendenza a rappresentarlo con sprite piccoli e smilzi. Per *Terminator 2* ho deciso di utilizzare uno sprite grande e massiccio. Volevo trasmettere una grande sensazione di peso e di potenza, così che quando Arnold sferra un pugno si abbia la sensazione che possa sfondare lo schermo".

Ora che sceneggiatura e grafica sono state definite, Kevin lavora ventiquattro ore su ventiquattro per raffinare alcuni problemi di giocabilità e, generalmente, per trasformare il programma in un gioco oliato e funzionante.

Ormai è quasi terminato. Il problema più grosso è stato fare funzionare al meglio la grafica. Ogni personaggio ha circa 93 inquadrature diverse - Arnold, il T1000, Sarah Connor, le infermiere nella scena all'ospedale, la polizia - una vera vagonata di pixel".

In Italia dovremo vedere il gioco quest'autunno, insieme al film. Kevin, una volta completato questo progetto, si dedicherà a un gioco proposto dalla US Gold, atteso per l'autunno del 1992. "Si intitola *Monstrum Horendrum*, una frase latina che significa *Mostro Orrendo*. È un gioco di ruolo che vanterà una delle più belle grafiche VGA viste fin'ora". K non mancherà di farvi sapere di più...

(Sopra) Arnie a tutto tondo in questo grosso sprite realizzato da Kevin. Arnie non è disegnato come un personaggio singolo. Al contrario, è il risultato dell'unione di più elementi. In questo modo Arnie può compiere un maggior numero di azioni più efficacemente.
(Sinistra) Un'altra delle immagini digitalizzate da Kevin: la spettacolare sequenza durante la quale il T1000 "sguscia via" da un elicottero della polizia.

T2

IL GIOCO

LA PAROLA AL JOYSTICK! Ecco un'anteprima, livello per livello, di cosa Arnie dovrà fronteggiare in *Terminator 2*.

LIVELLO 1

Il primo livello si svolge nel corridoio di una sala giochi, e ricostruisce il primo scontro tra i due androidi. Viene descritto da Kevin come un "picchiaduro istintivo", a causa del sistema innovativo di gestione dei colpi. Le mosse disponibili dipendono dalla distanza che separa i due combattenti e dal livello di danni subito dall'androide. Calci, pugni e testate sono tutte mosse consentite, ma dal momento che il T1000 è indistruttibile, il massimo ottenibile è di farlo svenire. A questo punto si passa al livello successivo.

LIVELLO 2

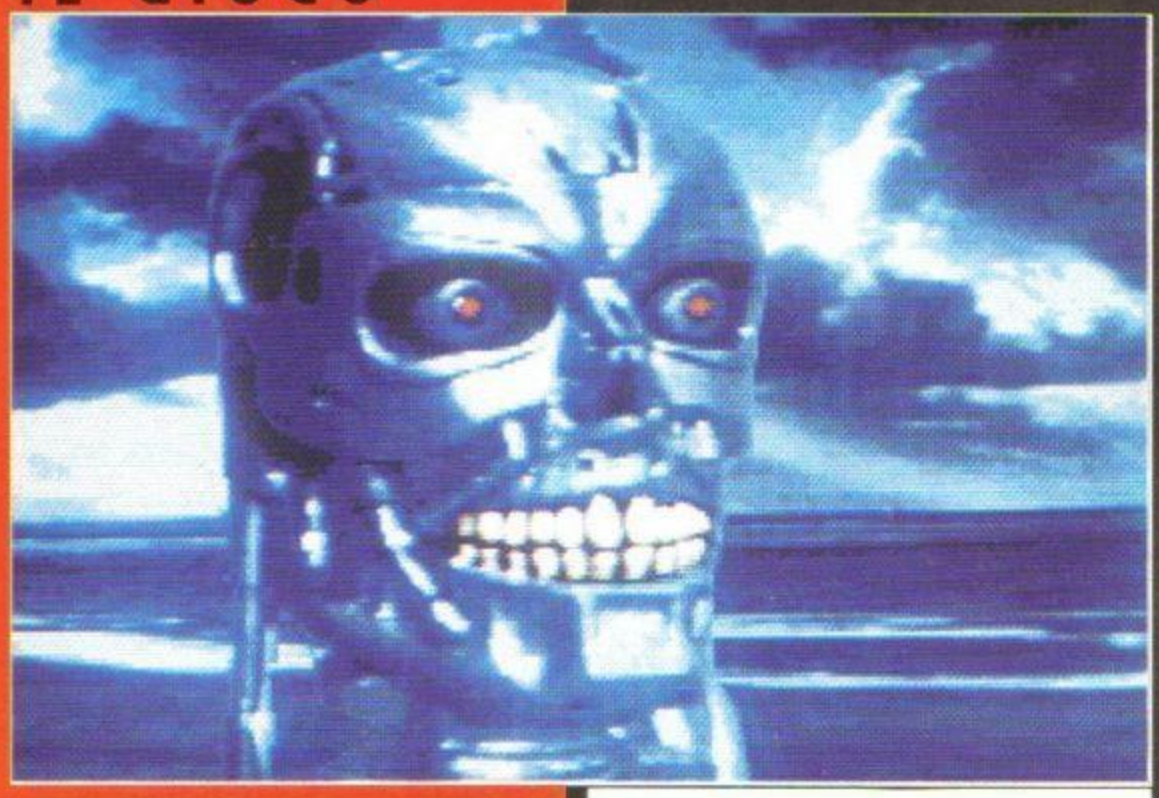
La prima delle due sequenze di inseguimento del gioco ricrea la scena in cui il T1000 , guidando un camion rubato, insegue John Connor, mentre Arnie cerca di proteggere il ragazzo. "Abbiamo iniziato l'inseguimento nel momento in cui Arnold raccoglie John sulla sua moto, e cerca quindi di fuggire dal camion. Ci sono molti ostacoli da evitare, come spaccature sulla strada. L'obiettivo è di resistere un tempo sufficientemente lungo. Nel film la moto passa tra due pilastri che sorreggono un ponte, ma il camion è troppo grosso per riuscirci e quando tenta di fare lo stesso esplode. A questo punto termina anche il nostro livello.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T2

IL GIOCO



LIVELLO 3

È ora di mettere in funzione un po' di materia grigia e di affrontare un "rilassante" rompicapo. Curiosamente, l'ispirazione per questo livello è venuta dal primo film. Il futuristico John Connor deve riprogrammare Arnie affinché lo protegga nel passato. Nel film tutto ciò avviene grazie a uno sportello sulla nuca di Arnie, ma questo non avrebbe funzionato molto bene nel videogioco. Così Kevin si è rifatto a quella scena del primo film nella quale Arnold ripara il suo braccio danneggiato. Si tratta di un piccolo rompicapo nel quale il giocatore deve fare scorrere delle tessere su una griglia formando i "tendini" che muovono la mano di Arnold. La mano inizierà lentamente a flettere le dita. Non è un livello in cui si vince o si perde, ma meglio si risolverà il rompicapo, maggiori saranno i danni riparati prima di accedere al livello successivo. Kevin ha digitalizzato il suo stesso braccio per realizzare la grafica di questa scena. Non è stato un lavoro facile, ma Kevin è convinto che il risultato "non passerà sotto silenzio".

LIVELLO 4

All'inizio del film Sarah Connor è ricoverata in un istituto per malattie mentali perché nessuno crede alla sua storia di guerre nel futuro e di robot killer. In un sogno Kyle Reese (Michael Biehn in una breve apparizione) la supplica di proteggere il piccolo John. Sarah decide così di fuggire proprio mentre entrambi i Terminator appaiono sulla scena.

"È un lungo livello a scorrimento orizzontale, che vede Sarah cercare di evitare le infermiere che le bloccano la strada. In fondo al corridoio ci sono due ascensori: da uno sbuca il T1000, dall'altro Arnie. A questo punto il controllo si trasferisce al Terminator buono, mentre Sarah e John fuggono in ascensore. Un'altra buona occasione di picchiaduro. Nel film le cose non accadono proprio in questo modo, ma non vogliamo rivelare di più...

LIVELLO 5

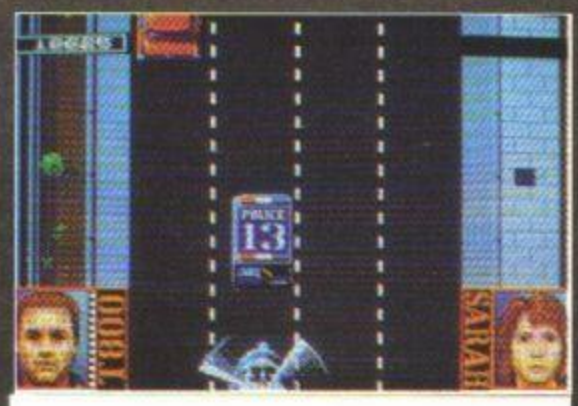
Il secondo rompicapo, e una delle scene più ambigue in termini di come il film è stato trasferito nel gioco. Arnold porta Sarah e John Connor nel deserto, presso una famiglia messicana. Durante questo periodo il mago del computer John insegna ad Arnie il valore della vita umana. Nel gioco questo si realizza facendo scivolare alcuni blocchi al posto giusto, fino a formare l'immagine familiare dell'occhio-telecamera di Terminator. Questo approccio ha permesso a Kevin di utilizzare un'altra delle immagini uomo-macchina a lui tanto care.

LIVELLO 6

Un altro livello a scorrimento. Questa volta il giocatore controlla Arnold mentre combatte contro una squadra SWAT che ha avuto l'ordine di distruggerlo. Tutti gli sparano contro con delle mitragliatrici, ma a Terminator la cosa non potrebbe importare di meno. Anche qui non riveliamo nulla della trama. Basti dire che Arnie ruba un camion della polizia e riesce a portare ancora una volta Sarah e John in salvo. Nel gioco evitare i colpi è però importante, perché Arnold può subire solo un livello limitato di danni.

LIVELLO 7

In fuga sul camion della polizia - e inseguiti dal T1000 che ha rubato un elicottero! In questa parte del gioco il giocatore controlla entrambi i personaggi: Arnie alla guida del camion e Sarah che spara all'elicottero con una mitragliatrice. "Il mirino si posiziona da solo sull'elicottero, ma solo se il camion non compie manovre brusche. Se ciò accade, Sarah deve iniziare a prendere la mira da capo. Anche qui è soprattutto questione di tempo. Se si resiste abbastanza si ha la soddisfazione di vedere l'elicottero schiantarsi sui fili della luce.



LIVELLO 8

Lo scontro titanico tra i due terminator in una acciaieria. Per ragioni che (bontà nostra) non riveliamo, il T1000 è finalmente vulnerabile e può essere danneggiato. Una licenza artistica vede Arnie combattere sotto forma di scheletro robot, come alla fine del primo film. Nel secondo le cose stanno in maniera diversa...

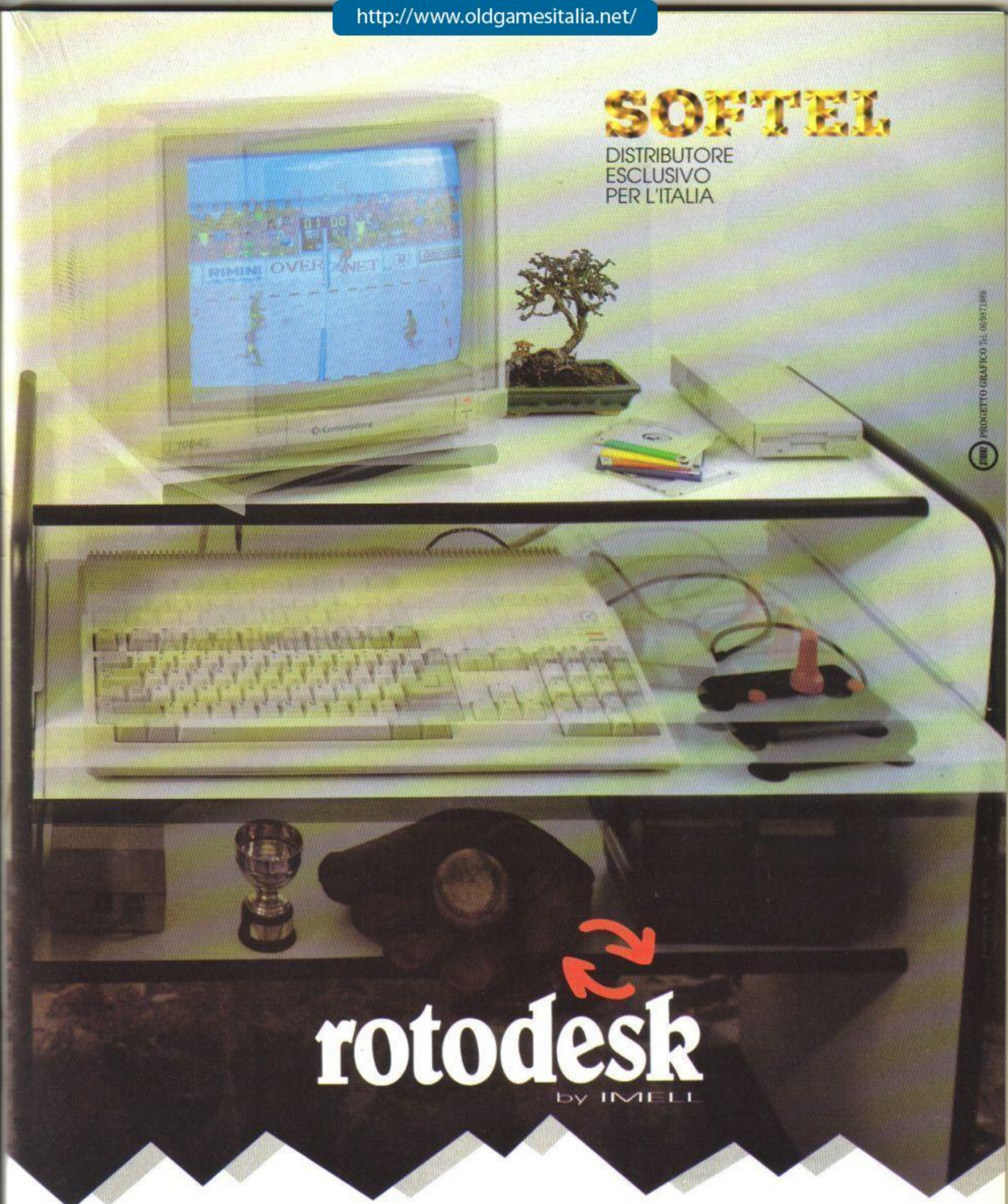
Arnie (destra) e il T1000 si affrontano nello scontro decisivo. Notate come l'aspetto di Arnie sia quello dello scheletro robotizzato del primo film.
(Sotto) Un'altra immagine digitalizzata da Kevin per dare più spessore alle fasi intermedie del gioco. John Connor, bersaglio del T1000.

E LE CONSOLE?

Niente paura, anche i possessori di una console potranno gustarsi un po' di sana ultraviolenza - la Acclaim, gigante americano del settore, ha già acquistato i diritti e attualmente un team inglese, la Software Creations, sta lavorando alla versione per NES. Un ringraziamento speciale va a Rod Cousens della Acclaim inglese, a Richard Kane della Software Creations e a Kevin Bulmer. Senza di loro questo articolo non sarebbe stato possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



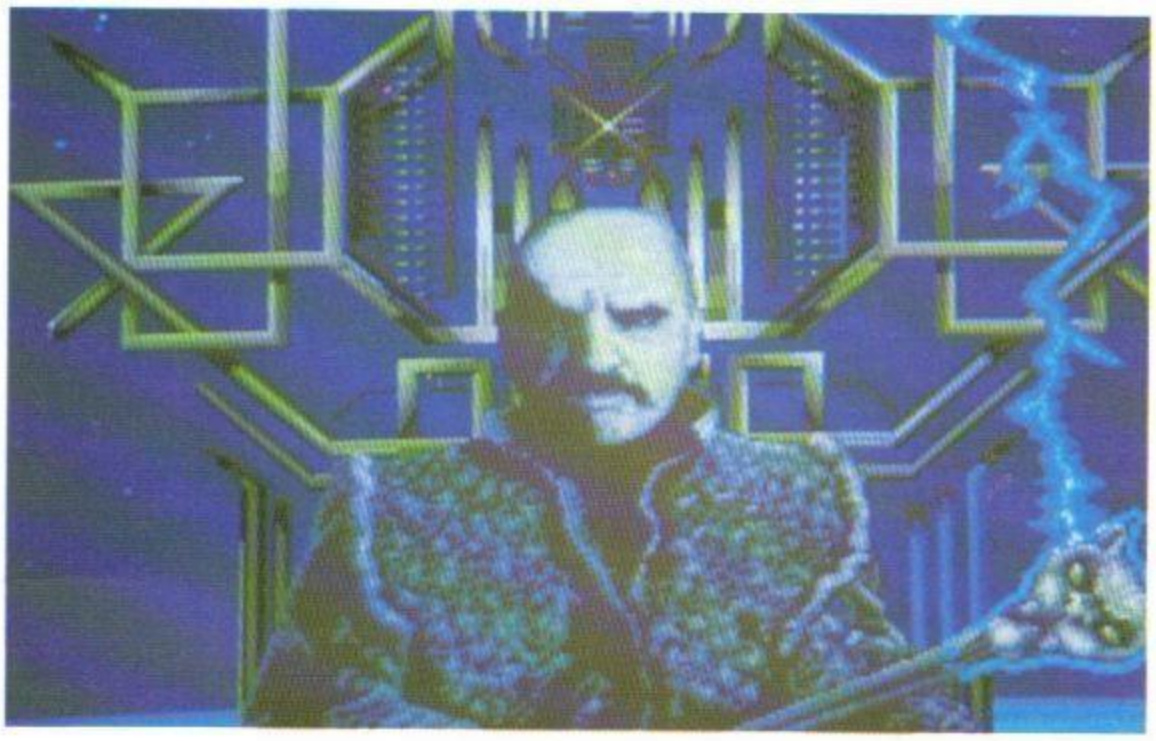
...e fai come ti gira

SOFTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) - Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

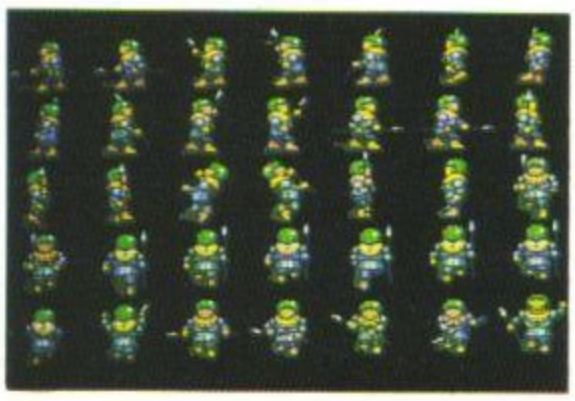
http://www.oldgamesitalia.net/

LAVORI IN CORSO



Dalla Gremlin e dal team che ha realizzato *The Lost Patrol* un gioco di strategia senza strategia?

FLAG



(Sopra) Alcuni degli sprite di Ian in funzione.

(In cima) L'attuale configurazione del gioco. Sta succedendo di tutto: due battaglie - di cui una con un ninja - e il tentativo, condotto da una squadra di uomini-ariete, di distruggere una costruzione nemica. Il numero relativamente piccolo di icone intorno all'area di gioco ne conferma la semplicità. Solo quelle che si trovano a sinistra dello schermo vanno usate regolarmente, per muoversi sulla mappa, per attaccare e così via. Questo consente di avere un controllo istintivo e ordinato.

Beh, non è proprio così. Ma quel che è certo è che la natura "diversa" dell'ultima creazione di Ian Harling e Simon Cooke (già autori di *The Lost Patrol*) ha creato un po' di confusione alla Gremlin. "Abbiamo continuato a vederci per rivedere il progetto, ma l'idea è talmente semplice che è molto difficile spiegarla" dice Harling.

Harling cerca di spiegare che la forza del suo gioco sta nella sua semplicità - ed è forse proprio questa semplicità che confonde le acque, perché quasi tutti i giochi di questo tipo (*Populous*, *PowerMonger*, ecc.) sono molto complicati. Eppure tutti, alla Gremlin, sono sicuri che *Flag* sarà un successo strepitoso.

Allora, Ian, di cosa si tratta? "Si tratta di un paesaggio con due eserciti nemici. Ogni esercito ha la propria bandiera e l'obiettivo del gioco è fare in modo che uno dei propri uomini tocchi la bandiera del nemico e nello stesso tempo impedire ai nemici di toccare la vostra".

Ci sembra abbastanza semplice. "In realtà è un po' più complicato di quanto sembri," interrompe Ian. "All'inizio del gioco avete una certa quantità di oro con cui potete comprare un esercito, e dovete decidere che tipo di esercito volete. Lo scenario del gioco è un grande paesaggio isometrico, a ogni esercito ne tocca una parte. Potete comprare diversi tipi di soldati: truppe regolari, unità speciali di uomini-ariete che potete usare per abbattere le costruzioni nemiche, sabotatori Ninja e manovali".

Catturare la bandiera del nemico - e conservare la propria - non è così semplice come si può pensare. L'equilibrio strategico è all'ordine del giorno e dovete decidere quanti uomini destinare al ruolo di attacco della bandiera nemica e quanti tenere per difendere la vostra. Potete costruire una barriera umana intorno alla bandiera, rendendo molto più difficile la sua conquista; in questo modo, però, non vi resterebbero molti uomini per attaccare il nemico, oppure potete lanciare tutte le vostre forze contro il nemico in attacchi offensivi, rischiando in questo caso la conquista della vostra bandiera, a causa di una difesa insufficiente, prima di riuscire a colpire la bandiera nemica.

Strategie più complesse richiedono l'impiego di manovali per usare la conformazione del paesaggio a svantaggio del nemico. In alcuni "mondi" si può attraversare un fiume che separa i due eserciti attra-

C'ERA UNA VOLTA

"Sono stufo di tutti quei giochi di strategia che si prendono un po' troppo sul serio con scenari epici e via dicendo," dice Ian Harling, "perciò in *Flag* tutta la storia di sfondo è molto ironica. Ci sono due stregoni malvagi che vaganoper il mondo da migliaia di anni e che discutono sempre su chi possiede l'esercito più forte. Così, all'incirca ogni cinque anni, si fronteggiano in questa versione elaborata di "ruba bandiera". All'inizio del gioco assumete la parte di uno di questi due stregoni con l'unico obiettivo di vincere."

Ci sono complessivamente 40 scenari, con ciascuno dei dieci generali del mago che attacca quattro volte a intervalli di cinque anni (il tempo di gioco). All'inizio il gioco è ambientato alla fine del tredicesimo secolo, poi, con il passare del tempo, passano anche le mode, si arriva agli stili dei Tudor e dell'epoca elisabettiana.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

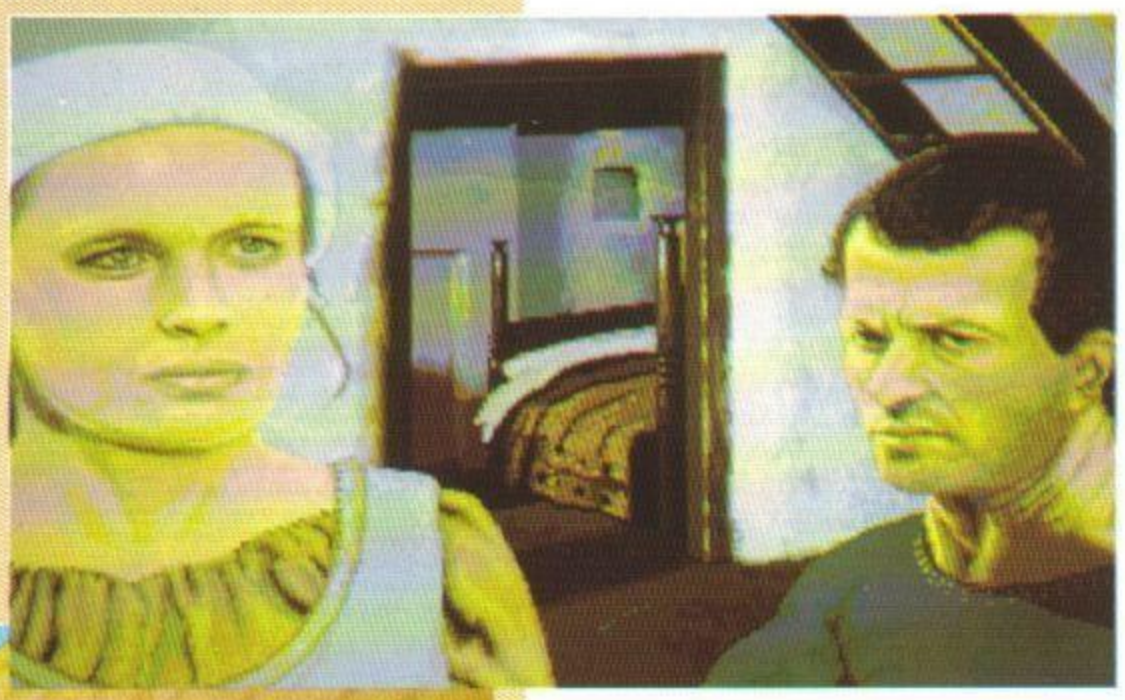
(Sopra) "Una volta creato lo scenario, i maghi cominciano a installarvi delle costruzioni. Osserviamo la costruzione di questo edificio pezzo per pezzo perché il tetto e le pareti cadono dal cielo".

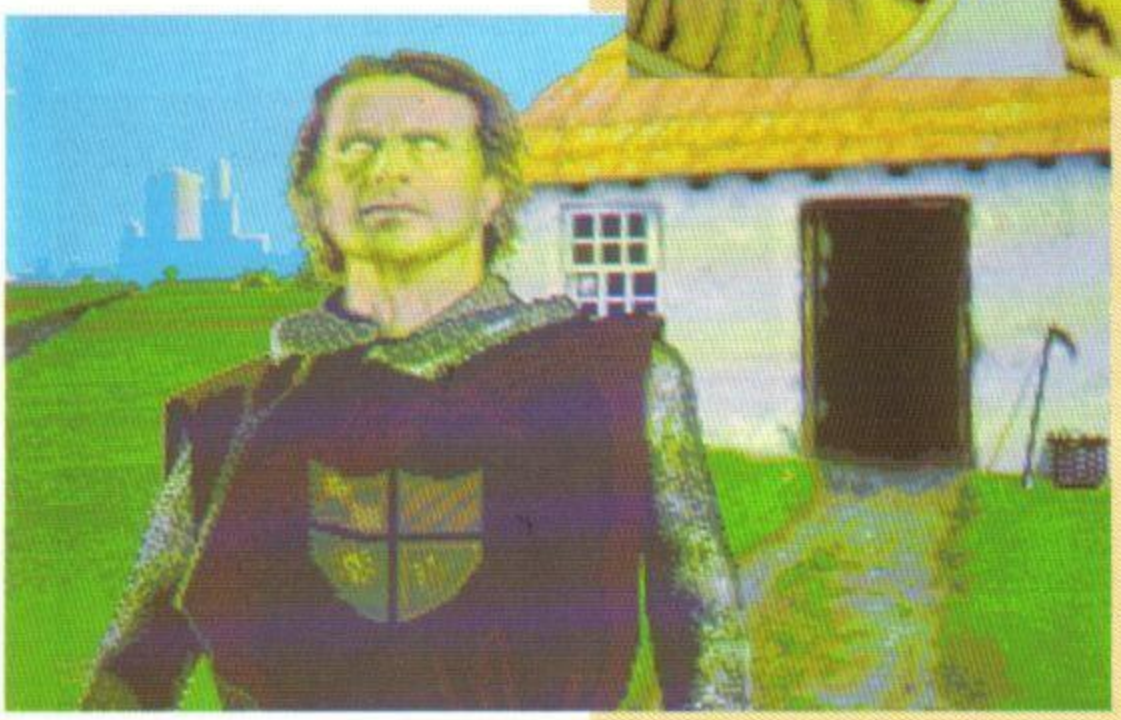
(In cima) "Si comincia con la sequenza del mago malvagio, intento a preparare incantesimi. Quando si stanca di trasformare gli oggetti della propria camera, si passa a questa sequenza dove cambia un ornamento della sua scrivania in una parte dello scenario del gioco e lo lancia contro il muro. Questo si rompe, trasformandosi nello scenario reale su cui state giocando".

SU IL SIPARIO...

Flag promette di avere una delle sequenze d'apertura più elaborate della storia dei videogiochi. "All'epoca abbiamo solo pensato "Perché no?", dice Ian. " L'unico problema è che la sequenza iniziale è diventata talmente grande che forse sarà difficile riuscire a tenerla tutta. Attualmente il gioco è diviso in due dischi ed è possibile che diventino tre, per poter conservare tutta la grafica. Non credo tuttavia che alla Gremlin abbiano intenzione di fare un gioco di tre dischi."

LAVORI IN CORSO

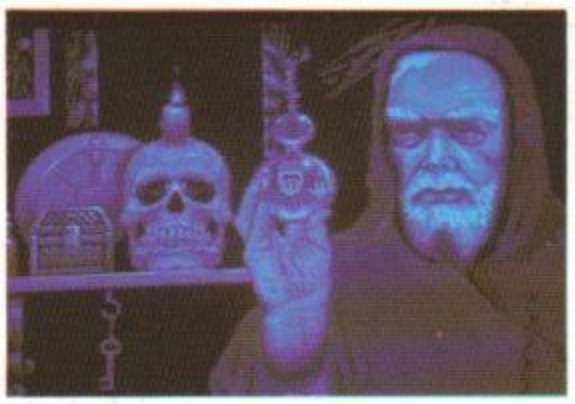


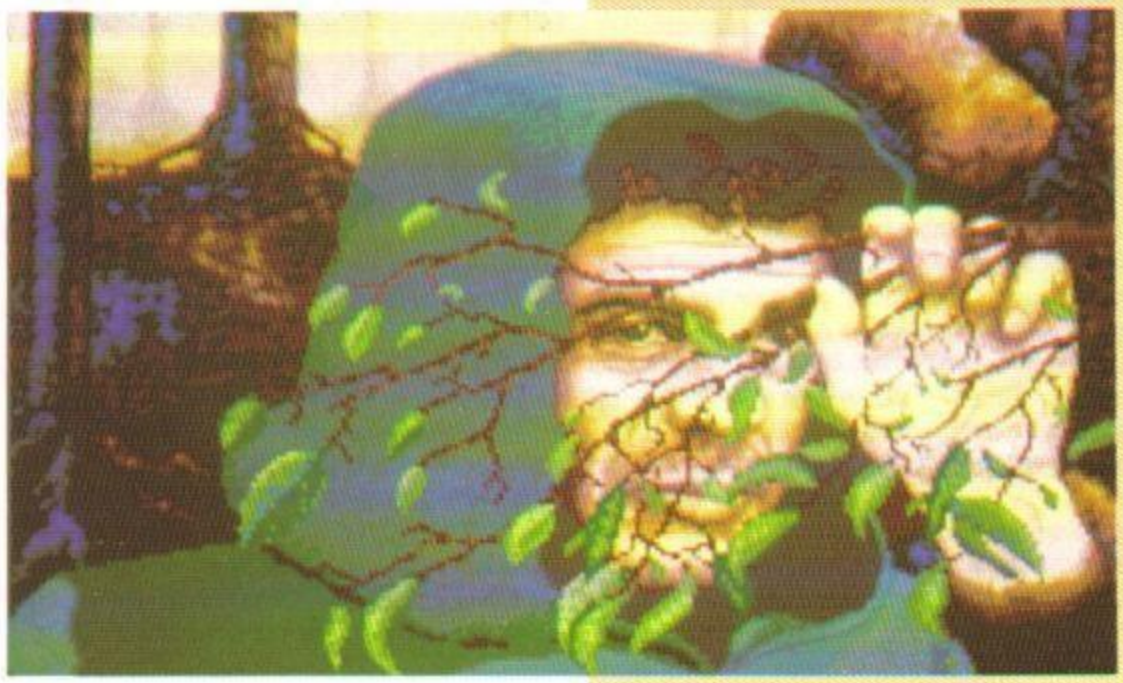


(Sopra e a sinistra) "La scena seguente si svolge all'interno della casa, con questo tipo e sua moglie. Il mago apre la porta, l'uomo esce e viene trasformato in uno zombie."

(Sotto a sinistra) "Passiamo ora a questa scena che rappresenta una spia che tiene d'occhio gli eserciti in movimento. Si definisce così il preludio della battaglia, prima che cominci la parte principale del gioco."

(Sotto) Quando comprate degli incantesimi da usare contro il nemico, compare una breve sezione animata. "Il mago solleva la fiala e la gira e vediamo all'interno una faccina che grida 'Aiuto!'", questa è la spiegazione di Ian.





verso un unico ponte. Se riuscite a fare in modo che i vostri uomini costruiscano un muro di mattoni lungo la facciata del ponte, l'esercito nemico sarà costretto a cercare un guado, fiaccando il proprio morale durante l'operazione. I sabotatori ninja sono utili quando si desiderano risultati più diretti; come i Cavalieri in *Populous* queste unità di super-infiltrazione assaltano il campo nemico colpendo chiunque si imbatta sul loro cammino e distruggendo costruzioni. Un tocco originale, come accade con i veri ninja, è dato dal fatto che conoscono l'arte di rendersi invisibili e quindi possono essere intercettati dal nemico ☞

http://www.oldgamesitalia.net/

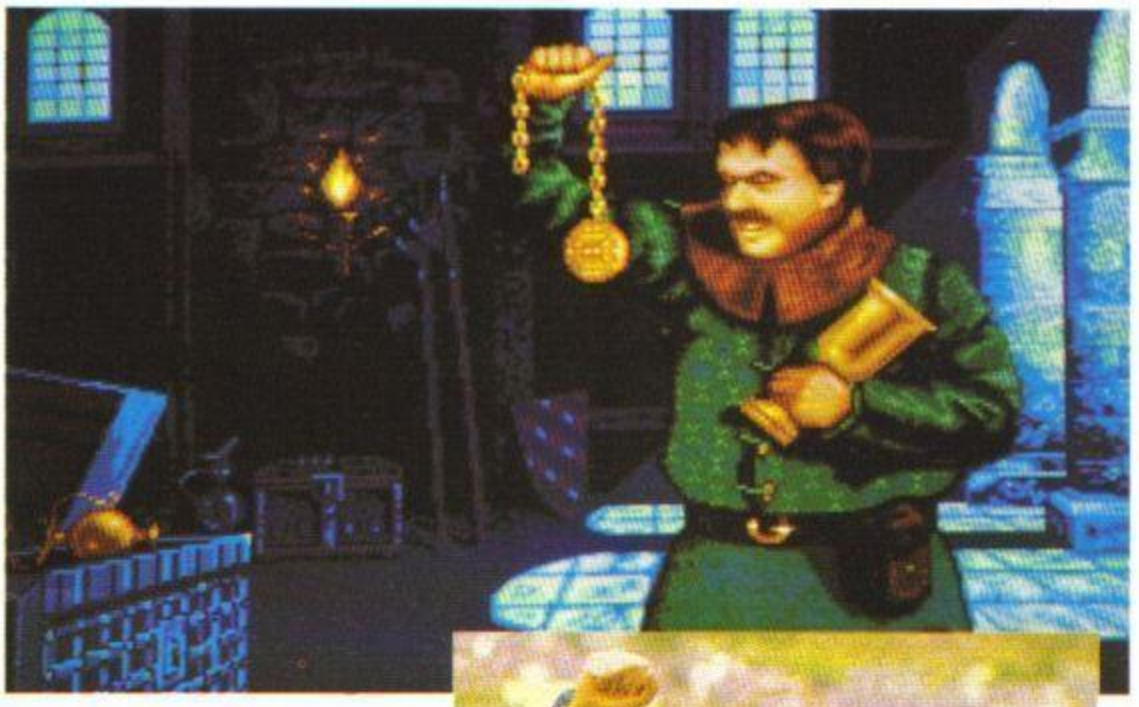
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLAG

solo quando sono molto vicini, e a quel punto è troppo tardi.

Attaccare edifici si rivela spesso molto più efficace che uccidere singoli soldati, come spiega Ian: "Non abbiamo inserito gli edifici nello scenario solo per motivi ornamentali. Ciascuno di essi svolge una funzione precisa in relazione all'esercito cui appartiene. Esistono, per esempio, delle taverne la cui distruzione determina un abbassamento del morale dell'esercito. Ogni esercito possiede inoltre un edificio dove vengono riposte tutte le riserve monetarie che servono all'acquisto di altre truppe. Se riuscite a saccheggiarlo potete sabotare le operazioni di rinforzo e di riorganizzazione del nemico.



(Sopra e a destra) Quando affronta una grafica più dettagliata, come quella delle forme e dei volti umani, Ian preferisce disegnare dal vivo per ottenere effetti realistici. "Per esempio, se voglio disegnare una mano, faccio una foto della mia per essere sicuro che il disegno sia anatomicamente corretto. Questa figura, che compare nella scena in cui viene saccheggiato un tesoro, è ricavata da una foto comparsa su un giornale. Ho usato la stessa tecnica quando ho disegnato il mago della sequenza introduttiva."

È UNA SPECIE DI MAGIA

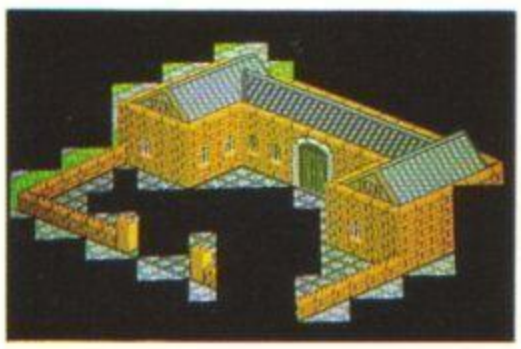
Nel tipico stile dei giochi di "Sword & Sorcery", l'aspetto magico svolge un ruolo importante nelle azioni. "Se avete il denaro, potete comprare diversi incantesimi magici da usare contro il nemico" spiega Ian. "C'è un incantesimo che procura pestilenze che è particolarmente pericoloso. Dovete sacrificare uno dei vostri uomini per usarlo, infettandolo con la peste e spedendolo poi contro l'accampamento nemico. Chiunque lo avvicini sarà infettato e quindi morirà".

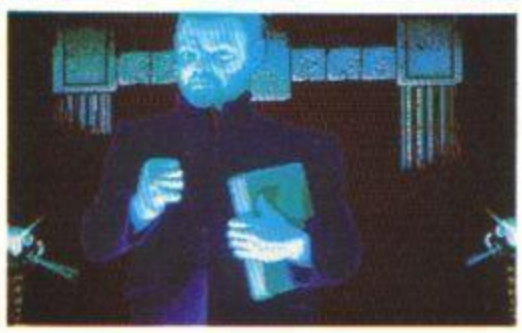
...E I DRAGHI?

Per aumentare l'interesse del gioco, Ian ha inserito altri temi classici del Fantasy. "Abbiamo inserito draghi che spuntano a caso nel corso del gioco e cominciano a imperversare nello scenario distruggendo indiscriminatamente persone ed edifici. Prima della loro comparsa una schermata in animazione vi informa del prossimo arrivo di uno di loro. "Bisogna dire che una cosa simile era già comparsa in *Populous* (il gioco in rapporto al quale vengono giudicati tutti gli altri del genere), anche se nel classico della Bullfrog questo elemento è stato sviluppato molto meno. Si trattava più di un elemento decorativo, da guardare, piuttosto che un vero e proprio elemento del gioco.

(A destra) Ian è occupato a disegnare le costruzioni per gli ultimi livelli di *Flag*. Alcune di queste sono troppo grandi per essere disegnate come un solo oggetto ed è stata perciò usata una confezione di costruzioni. Il paesaggio di base è disegnato allo stesso modo, con strade, steccati, pozzi, ecc. che possono essere inseriti tutti nello scenario, secondo le decisioni del designer.

(In basso a destra) Qui vediamo come Ian Harling usi davvero immagini ricavate dalla vita reale quando realizza la grafica di forme umane. Questo bell'uomo, che nel gioco è uno dei generali nemici, somiglia moltissimo allo stesso Harling!





(In cima) Un altro generale nemico generato dal mouse di Ian Harling. Quando l'azione si "scalda" i generali cambiano personalità, trasformandosi da persone piuttosto rozze a tipi più intelligenti e abili come quello qui sopra.

(Sopra) Un'altra animazione di Ian, si tratta questa volta del drago, che sputa fuoco e che, in genere, prima di comparire sul terreno di gioco, e di cominciare a bruciare tutto quello che gli capita fra i piedi, è un drago qualunque. " Si tratta di creature fondamentalmente molto forti", spiega Ian, "ma non invulnerabili. È possibile ucciderli..."

LA SEMPLICITÀ INNANZI TUTTO

Quando gli abbiamo chiesto da dove gli è venuta l'idea di questo gioco, Ian ha risposto senza esitazione: "Eravamo un po' stufi di vedere tutti quei giochi di strategia che richiedono grande attenzione e concentrazione, e un manuale di istruzioni grande come un pianeta per poter giocare. *Power Monger*, per esempio, è un ottimo gioco, ma richiede tempi lunghissimi e una vita per costruire i magazzini di cibo, e questo molto spesso non va ai giocatori". La maggior parte delle persone preferisce non doversi occupare di tutto lo sproloquio a più livelli di controstrategia super profonda. A queste persone basta avere azione: *Flag* corrisponde esattamente a queste aspettative, pur conservando forti elementi di carattere strategico. Era nelle nostre intenzioni creare un gioco il cui interesse potesse durare a lungo, ma che nello stesso tempo si potesse comprare e giocare senza problemi, anche senza manuale. Credo che il manuale di questo gioco non superi le due pagine".

Creare un gioco "semplice" che sia facile da capire e da giocare è un'impresa più complicata di quanto possa sembrare; Ian e Simon hanno passato un bel po' di tempo per cercare di affrontare e risolvere alcuni dei problemi più complicati che si presentano nel gioco. "Tutti i soldati del vostro esercito possono essere assegnati a compiti individuali ed è possibile

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(A sinistra) Pensavate che Hollywood avesse il monopolio delle "Soap Opera" a puntate? Ian e Simon stanno già lavorando al progetto di *Flag 2*, un gioco di ruolo stravagante dove quattro giocatori si avventurano nel castello dello stregone per distruggerlo. Per illustrare l'idea Ian ha velocemente preparato questa schermata in DPaint.

(Sotto) Questo è l'aspetto definitivo del gioco, completo di tutte le icone. Questo display ne evidenzia la semplicità, nel corso del gioco.infatti le icone usate a più riprese sono solo tre o quattro.

LAVORI IN CORSO

attivare delle azioni selezionando elementi nemici" dice Ian.

"Immaginate di aver cliccato su un soldato dell'esercito nemico. Il computer cercherà il soldato amico più vicino che non abbia già una missione da compiere e gli ordinerà di attaccare quell'uomo. Tutto questo accade automaticamente, il giocatore cioè non deve districarsi fra complicate routine a comando per compiere un'azione di grande semplicità".

Sono stati fatti tutti gli sforzi possibili affinché il giocatore, in ogni momento, sappia quello che sta per succedere, e per consentirgli di concentrarsi maggiormente sull'aspetto della strategia. "Quando un soldato ha portato a termine il compito che gli era stato affidato, si ferma e non fa più niente. Può sembrare stupido, ma invece è molto pratico. Se avete bisogno di selezionare un uomo per affidargli una missione, in questo modo la selezione è estremamente più facile perché si vede immediatamente l'uomo libero, che in quel momento non sta facendo niente. Se invece gli uomini si mettessero a girovagare sarebbe molto più difficile distinguerli dai soldati che stanno effettivamente svolgendo delle missioni. Questo non significa però che ciascun uomo si muove solo dopo aver ricevuto il vostro ordine. Se un soldato nemico si avvicina cercando il combattimento, il vostro uomo saprà decidere da solo se affrontarlo o fuggire".

Ci siamo preoccupati anche che il giocatore di *Flag*, dopo aver vinto la partita, non si annoi. "È possibile, in questo caso, collegare due computer e giocare contro un avversario umano, con la possibilità ulteriore di scegliere fra un gioco difensivo o offensivo" spiega Ian. "Esiste, inoltre, un'opzione che consente di posizionare la bandiera in un punto qualunque dello scenario e di stabilire dei parametri prima del gioco, come in *Popolous*. Questo vi permette di sapere, per esempio, come aver successo se non potete usare i sabotatori o i portatori di ariete. E poi abbiamo messo dentro qualche altra cosa per divertirvi un po'; ci saranno oche e pecore da cacciare".

Tecnologia intelligente: ecco di cosa si tratta. La versione per Amiga userà 32 colori e quella per PC sfoggierà un 256 da sogno in VGA. Si sono usati veri modelli isometrici a 3D e sullo schermo ci saranno almeno 20 sprite contemporaneamente che scorrono a 17 fotogrammi al secondo. L'unica cosa che resta da decidere è il sonoro; Ian ha già ricevuto un paio di proposte molto buone da parte di musicisti che sono interessati a collaborare al suo progetto, ma la decisione definitiva non è stata ancora presa.

Ian e Simon stanno lavorando a *Flag* dall'inizio dell'anno e, nonostante ci sia ancora molto lavoro da fare, Ian è molto fiducioso. È il primo gioco al quale ho lavorato e per il quale ho avuto la sensazione che sarebbe stato un gioco davvero grandioso". Potrete scoprire se Ian ha ragione in ottobre quando la Gremlin farà uscire il gioco e Kappa potrà metterci le mani sopra...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAVORI IN CORSO

RETRO

La CORE DESIGN potrà battere i Bitmap Brothers in casa?

Quando si parla di simulazioni sportive futuristiche, è difficile negare che i Bitmap Brothers ne sono i massimi esperti. Con l'acclamato *Speedball* hanno in pratica dato alla luce il genere, e con il superbo seguito i Bitmap Brothers hanno creato quello che per molti è il massimo. E se sbagliassero?

La Core Design non la pensa affatto così. Infatti per circa sei mesi Steve Northcott (il programmatore) e Simon Phipps (il grafico) hanno lavorato su una simulazione sportiva futuristica che sperano aggiungerà - e non è solo un modo di dire - una nuova dimensione al genere del gioco sportivo del futuro.

LA RETRO-RICETTA PER IL SUCCESSO

Prendete una routine poligonale 3D; combinatela con un algoritmo per sprite tridimensionali; aggiungete il feeling di *Speedball 2* e qualche tocco della squadra di Houston (ricordate Rollerball?). Shakerate per nove mesi. Preparate la campagna pubblicitaria. Decorate con qualche buona recensione e - voilà - otterrete un mega successo. Se solo fosse così semplice...

Nel lontano futuro, squadre provenienti da tutti gli angoli del Sistema Solare Colonizzato partecipano al Torneo Retro. Ogni partita vede due team pesantemente armati e equipaggiati, composti ognuno da sei membri, azzuffarsi pestandosi senza pietà. Il principale obiettivo è segnare punti lanciando una palla metallica nella porta avversaria, ma i frequenti scontri ad alta velocità soddisferanno le folle assetate di sangue.

Simon ci ha spiegato la nascita di *Retro*: "Steve ha avuto l'idea che ha dato origine al programma. Voleva creare un gioco di calcio in 3D, con visione soggettiva, con tutto il paesaggio - campo e giocatori compresi - generato da poligoni. Quindi fui coinvolto nel progetto, e abbiamo incominciato a gettare le fondamenta del programma. Vedendo *Corporation* sapevamo che era possibile combinare con successo poligoni 3D con sprite, quindi abbiamo pensato che potevamo utilizzare un sistema simile in *Retro*".

Ma utilizzare le routine di espansione degli sprite come nei coin-op della Sega è molto di più che un semplice giochetto di prestigio.

Lo stesso Simon afferma che "Gli sprite aumentano la personalizzazione dei giocatori. Volevo dare l'impressione al giocatore di trovarsi davvero sul campo, che gli avversari fossero davvero lì. L'ultima cosa che desideravo era che la gente, guardando il mio gioco, si chiedesse: sono degli umani o dei robot quelli lì fuori?"

SOTTO L'INFLUENZA

L'ambientazione del gioco ricorda molto le avventure degli Harlem Heroes, un fumetto apparso alla fine degli anni '70 sulla rivista 2000 A.D.

Simon, tuttavia, nega qualsiasi collegamento: "Leggo spesso 2000 A.D., ma ho incominciato a comprarlo nelle edicole molto tempo dopo che la serie degli Harlem Heroes si era conclusa. Abbiamo deciso di impiegare tute munite di jet perché era il metodo più elegante per rendere quello che ci eravamo preposti di inserire nel gioco".

"In origine, avremmo voluto che i giocatori corressero per il campo con le loro gambe. Però otto rotazioni e otto *frame* per l'animazione divoravano troppa memoria; allora abbiamo pensato di mettere i giocatori in delle specie di hover-utilitarie, ma non ci convinceva troppo e in questo modo i giocatori non potevano effettuare i super salti."

Speedball 2 li ha influenzati? "Mi sono divertito molto giocando con *Speedball 2* - penso che sia il miglior prodotto realizzato dai Bitmap Brothers. Ma ho fatto in modo di non rimanerne troppo influenzato. È stato difficile, perché, nei limiti dello stile del gioco, ci sono degli elementi, come la sezione di addestramento, che è arduo riprodurre in un modo diverso pur garantendo la stessa praticità e semplicità".

SIMON DISSE...

Armato solo di un diploma in Arti grafiche, il primo lavoro di Simon Phipps è stato di disegnare parte dell'impostazione grafica di *Masters of Universe* per la Gremlin, nel lontano 1987. Invece, il suo primo lavoro completo di grafico e programmatore è stato in *Rick Dangerous*. Recentemente ha lavorato a *SwitchBlade II* e alla simulazione aerea *Thunderhawk* che uscirà tra breve. A proposito di *Retro* ha detto che: "...È stata un'esperienza meno pesante del solito. Infatti generalmente programmo e disegno la grafica di un gioco, mentre per *Retro* ho solo progettato l'aspetto grafico e dato delle idee al programmatore."

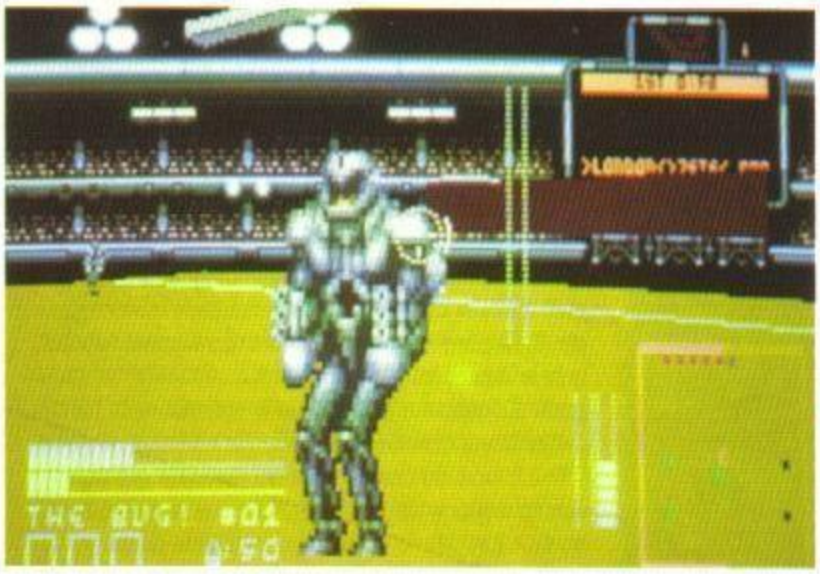
Simon parte sempre elaborando degli schizzi su carta, trasferendoli in un secondo tempo su computer. Disegna tutti gli elementi della grafica utilizzando il programma *Art Studio* al posto del più usato *DPaintIII*. La scelta di Simon è solo dettata da opinioni personali: "Non riesco a raccapezzarmi con il DPaintIII. Invece *Art Studio* è stato disegnato pensando ai programmatori. È veloce, ed è l'unico che vi permette di manipolare piccole aree di memoria di sprite velocemente e facilmente."

Anche se Simon ha lasciato volentieri il "mal di testa del programmatore" a Steve, il lavoro di progettista grafico non è certo rimasto immune da problemi, come per esempio disegnare uno zainetto a jet originale ma riconoscibile. Simon ha affrontato il problema partendo dal modellare l'armatura sulla muscolatura del corpo: "Il problema è sorto quando il giocatore ha iniziato ad assomigliare a un componente delle Truppe Imperiali di Guerre Stellari. Ho detto a me stesso: 'No, non è questo che voglio' e ho ricominciato tutto da capo".

Anche il fatto che gli sprite diventano molto piccoli gli ha causato qualche problema. "Non volevo assolutamente che l'elmetto dei giocatori sembrasse un casco da motociclista - tuttavia quando la testa dello sprite è ridotta a pochi pixel è difficile far si che l'elmetto somigli a qualcos'altro. Vorrei che gli sprite fossero dimezzabili!".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



A parte i problemi grafici per ottenere sprite così grandi, c'è stato anche il problema dei giocatori pseudo-intelligenti. La soluzione di Steve è stata di circoscrivere l'azione di ogni giocatore in un'area piuttosto ristretta in base alla loro qualifica di Attaccanti, Centrocampisti o Difensori. "D'altra parte" - come afferma Simon - "Non volevamo certo avere dodici giocatori che si precipitassero sulla palla contemporaneamente!"

LAVORI IN CORSO

L'INCREDIBILE SPRITE

Il primo elemento che colpisce in *Retro* è la velocità con cui gli sprite si allargano e si restringono - un effetto già visto in *Corporation* e *Stormball* della Millennium. *Retro* li supera con i suoi 12 sprite che schizzano per il campo con ben 8 *frame* al secondo. La routine può generare uno sprite di qualsiasi grandezza fino alla dimensione di 128 x 128 pixel (la stessa dei coin op della Sega). Tutti questi sprite sono generati da uno solo. Lo sprite di 64 x 48 pixel è disegnato utilizzando 16 colori. Quindi la routine dedicata alla costruzione degli sprite lo restringe alle dimensioni di altri due sprite di riferimento, uno di 32 x 24 pixel e l'altro di 16 x 12, che vengono conservati in memoria. Tutte le altre dimensioni di questo sprite vengono poi generate in tempo reale. Se la memoria disponibile lo consente, gli sprite di riferimento pre-generati possono aumentare, rendendo il gioco molto più veloce. Simon e Steve hanno resistito alla tentazione di cancellare gli sprite di riferimento rimpiccioliti. "Abbiamo visto alcuni giochi in 3D che li cancellavano, e abbiamo notato che gli sprite cambiavano dimensioni casualmente, fino a un certo punto erano confusi, poi diventavano simili a quello originario, poi diventavano di nuovo irregolari, e così via. Abbiamo pensato che questo metodo era grossolano, quindi abbiamo optato per non cancellarli. In questo modo i movimenti sono molto più fluidi".

Ogni sprite è stato disegnato cinque volte: da davanti, di spalle, e da tre diverse angolazioni laterali. Se lo sprite deve essere rappresentato in modo che guardi dall'altra parte, le tre angolazioni laterali specularmente vengono riflesse, in modo da ottenere un totale di otto posizioni. Inoltre ci sono cinque frame di animazioni per azioni come saltare, frenare, ecc.

VERSIONI DIVERSE

Steve ha sviluppato *Retro* utilizzando un PC velocissimo, servendosi del sistema di produzione SNAMS. Il codice compilato è stato poi riversato sull'Amiga e sull'ST. Benché le due versioni saranno quasi uguali, la versione Amiga sfrutterà completamente la palette di 32 colori (16 per gli sprite e 16 per il fondo) e sarà un po' più fluida e veloce grazie al potere bruto del leggendario Blitter.

WOLF CHILD

Steve dovrà ancora perdere il sonno per un paio di mesi se vuole far uscire Retro nei tempi stabiliti.

Invece il lavoro di Simon è quasi terminato, e ora può dedicarsi al progetto che ha accantonato per sviluppare *Retro*. Si chiama ***Wolf Child***, e, come in *Retro*, Simon ne ha sviluppato solo l'aspetto grafico. Il programmatore è John Kirkland, che ha appena concluso il ben riuscito ***Warzone***. Non sappiamo ancora molto sul nuovo gioco, tranne che è un'avventura dinamica a piattaforme, con qualche tocco di picchiaduro, che ha come protagonista un licantropo adolescente. Il desiderio di Simon è di farlo molto simile a un gioco per Megadrive. Aspettiamo ansiosamente ***Wolf Child*** per gli inizi del prossimo anno.

La rappresentazione in ray-tracing dell'oggetto attualmente selezionato.

L'attuale aspetto del giocatore.

I tre pod per le armi.

I tre pod della tuta.

Utilizzate queste icone per esaminare i vari Upgrade e le armi disponibili.

Le abilità del giocatore (da sinistra a destra): Salute, Intelligenza, Massa e Destrezza.

La Serie delle azioni: più un'icona è presente in questa lista, più il giocatore cercherà di eseguire quella determinata azione.

Il simbolo della squadra.

La posizione attuale del giocatore: Capitano; Attaccante; Centrocampo; Difensore. Scegliete utilizzando le icone a freccia.

MENS SANA IN CORPORE SANO

Nello schermo della palestra affilerete le unghie della vostra squadra. L'abilità di ogni giocatore è data da quattro valori: Salute, Intelligenza, Massa (che indica il potere d'attacco) e Destrezza. Un giocatore con un'ottima Massa e una destrezza scadente, sarà un efficace difensore, ma lento e goffo, mentre un giocatore con i valori opposti (buona Destrezza ma scarsa Massa) saprà destreggiarsi tra gli avversari, ma sarà fragile come porcellana.

Quando un giocatore non è sotto il vostro diretto controllo, le sue azioni saranno decise in base a una serie di icone, che indicano azioni come "cerca di segnare", "passa quando è possibile", "gioca aggressivamente", "gioca in difesa" e così via. Più un'icona appare nella serie che governa un giocatore, più questo giocatore cercherà di seguire l'azione indicata dall'icona. Se per esempio in una serie appaiono di più le icone di "gioca aggressivamente" e "segna il gol", il giocatore sarà spinto a raggiungere la meta facendo a pezzi tutti gli avversari che incontra sul suo cammino.

Come in ogni simulazione di sport del futuro che si rispetti, c'è un'opzione che permette di potenziare il vostro team acquistando un adeguato equipaggiamento, come proiettili, missili, mine, insieme a migliorie per la vostra tuta, potenziatori di scudi e di salti, o unità ECM. Ogni tuta dispone di tre pod per alloggiare gli upgrade e altre tre per le armi. Più pod contengono la stessa arma o upgrade, più questo sarà efficace. Comunque potrete sempre avere un lancia missili di primo grado, un getta-mine di secondo e un potenziatore di salto di terzo grado.

Per un tocco extra di realismo, ogni oggetto è rappresentato da un'animazione in ray-tracing. Il perché di un'animazione così di "classe"? Lo stesso Simon ci spiega che "All'inizio volevamo delle animazioni con grafica bitmap, ma dovendo risparmiare la memoria, ci siamo detti: 'perché non utilizzare il ray-tracing?'"

Simon ha disegnato e trattato ogni oggetto con il CAD 3D e le utility Cybersculpt. Ogni oggetto era poi salvato in 16 frame, che, una volta animati, danno l'impressione di un oggetto che ruota molto velocemente nello spazio.

Per salvare qualche byte di preziosa memoria, ogni immagine, composta da otto toni di grigio, è stata compressa al massimo. L'idea è quella di salvare su disco le animazioni compresse, e poi caricarle e decomprimerle quando il giocatore seleziona gli oggetti da aggiungere al suo guardaroba da battaglia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAVORI IN CORSO

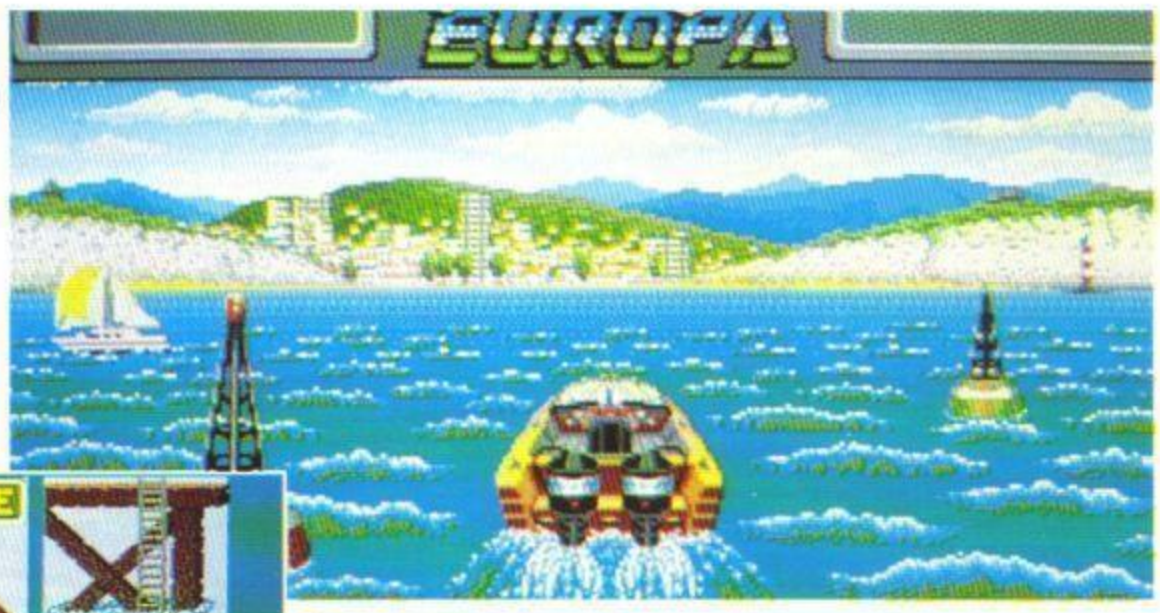
Questo non è il Tunnel dell'Amore. Agenti nemici ed ex-compagni attaccano in continuazione, e come se non fosse abbastanza ci si mette anche la polizia.

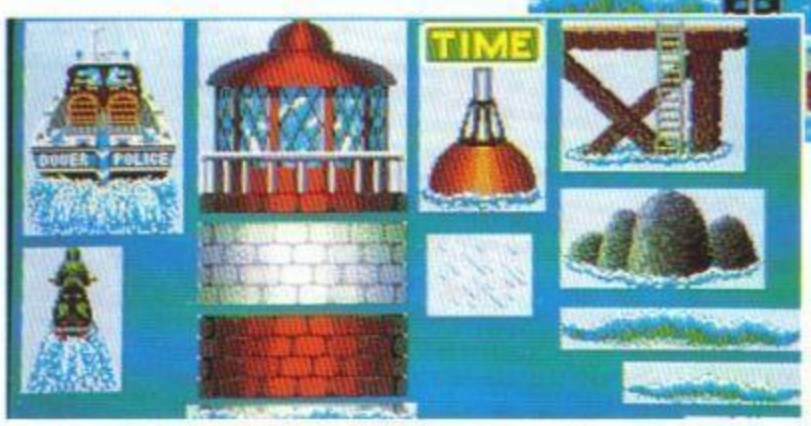
Originali da bar convertiti per computer non sono un fenomeno recente. Il vendutissimo *Renegade* della Ocean ha dato origine a due seguiti "fatti in casa": *Target: Renegade* e *Renegade III*. Recentemente ha fatto la sua apparizione, grazie alla Elite, *Mighty BombJack*, *SWIV* ha seguito *Silkworm* e la US Gold è entrata nella terza dimensione con *Gauntlet 3D*.

Ora tocca ad *OutRun*. La US Gold ha già convertito il gioco da sala originale e il seguito, *Turbo OutRun*. Ma le cose prendono una piega inaspettata con *OutRun Europa*. La trama del gioco segna un marcato distacco dallo scenario originale tutto bionde e curve (doppio senso).

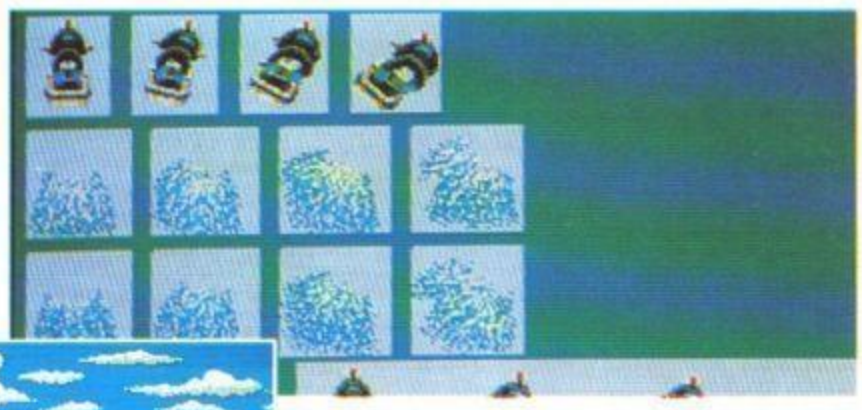
OUTRUN E

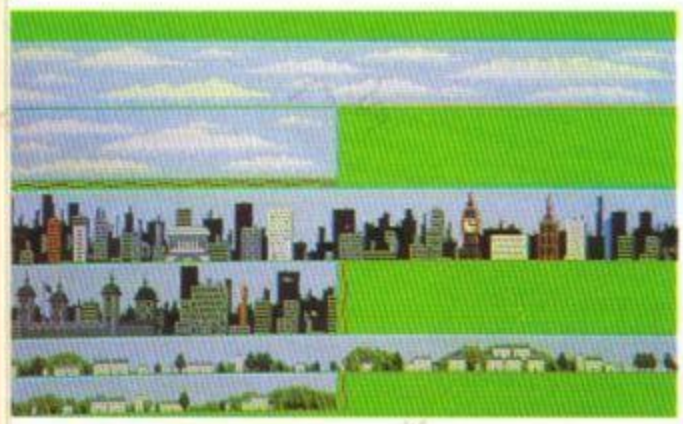
Questo nuovo gioco di guida abbandona la trama superficiale dell'originale (donne e motori) a favore di una corsa mortale attraverso l'Europa...





A parte le rocce e le imbarcazioni nemiche ci sono pericoli meno convenzionali da evitare nei livelli marini come i bidoni di scorie tossiche (in basso a sinistra).





L'orizzonte è formato da tre strisce che scorrono orizzontalmente a velocità differenti, a seconda delle curve della strada. Solo le due strisce della città si sovrappongono in parallasse. Il terzo strato (il cielo e le nuvole sul bordo superiore dello schermo) si muove intorno alla città.

(In alto) Il viaggio attraverso il Mediterraneo si svolge a bordo di uno sci a reazione. Questi schermi mostrano alcuni trucchi per risparmiare memoria. Ogni oggetto è disegnato rivolto da un lato e se è necessario l'orientamento opposto il programma inverte lo sprite prima di visualizzarlo.

(In alto a sinistra) La Porsche nera degli agenti nemici fa la sua comparsa e cerca di distruggere i pneumatici posteriori. Notare come gli sprite somiglino a quelli a blocchi della Sega nella loro più alta risoluzione, un effetto introdotto appositamente!

(In alto) Il fuoribordo porta Kurtz dalla Spagna all'Italia (sebbene le coste di questa foto della copia in pre-produzione sembrino più quelle di Dover). I livelli marini comprendono attacchi dal cielo nella forma di elicotteri bombardieri. Per fortuna il fuoribordo e l'idroslitta sono dotati di missili terra-aria.

(Sinistra) In certi punti la strada si divide in due carreggiate. Prima di raggiungerle una luce di avvertimento comincia a lampeggiare avvertendo il giocatore. Solo amare esperienze diranno al giocatore qual è la corsia da imboccare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MIO NOME È KURTZ...SIMEON KURTZ

Il giocatore veste i panni di Simeon Kurtz, agente segreto, con il compito di portare dei documenti segreti da Londra a Bonn, in Germania. Sfortunatamente, gli agenti stranieri sono riusciti a rubare i piani sotto il suo naso. Bel agente che sei Kurtz! I mandanti, naturalmente, non sono affatto felici di questo e assoldano dei killer per eliminarci. L'unico modo di salvare la pelle consiste nel recuperare in qualche modo i piani e consegnarli come nelle istruzioni originali.

Tutto questo si traduce in una corsa sfrenata attraverso l'Europa, che fonde gli elementi dell'originario *OutRun* con l'azione travolgente di *Chase H.Q.* con nemici che attaccano da ogni parte.

LAVORI IN CORSO

Queste foto non fanno davvero giustizia alla grafica, che è stata migliorata in modo da rendere i palazzi molto più grandi. Le case sono per ora molto più simili a torri!

UROPA

Le auto si dividono in tre gruppi: la polizia, gli agenti nemici (Porsche nere) e quelle passive (le due auto sulla destra). La polizia e le auto degli agenti cercheranno di attaccarvi mentre le macchine passive sono solo d'intralcio. Man mano che il giocatore avanza nei livelli il rapporto tra auto passive e attive aumenta drammaticamente a favore di quest'ultime.

Questa Porsche 959 vi porta dalla Francia alla Spagna, due dei livelli iniziali (e più facili) del gioco. L'animazione mostra l'auto che lampeggia quando ha subito troppi danni.

Stuart ha dato a Saul carta bianca per la grafica e ha detto in parole povere "Disegna ciò che vuoi e lascia che sia io a preoccuparmi di inserirlo nel gioco."

Piuttosto che essere legato alla Ferrari dei primi due giochi il giocatore è costretto a guidare una serie di veicoli navali e terrestri, comprese moto, fuoribordo e idroslitte.

APPUNTI DI VIAGGIO

Si è parlato di *OutRun Europa* per molto tempo ma il lavoro di programmazione non è cominciato prima di aprile. La Probe, che aveva appena ultimato la superba conversione del gioco da sala *Super Monaco Grand Prix*, era la scelta più ovvia per questo progetto. In origine ZZKJ, autore di *Monaco* di *Powerdrift* e *Super Hang-On* dell'Activision, doveva programmare il gioco, ma ha preferito cambiare genere e ora sta preparando una conversione del gioco da bar *Smash TV* della Williams.

La Probe ha quindi affidato il lavoro a Stuart Gregg i cui precedenti lavori comprendono *Archipelagos, Resolution 101* e *Horror Zombies from the Crypt* per la Millenium. Saul Marchese, un artista che ha lavorato per molti giochi di guida di ZZKJ, si occupa della grafica mentre i fedeli Sound Images stanno producendo la musica e gli effetti sonori.

Siccome *OutRun Europa* è il primo gioco di guida di Gregg, lo stesso Stuart ha passato molto tempo a discutere di scorrimento tridimensionale con ZZKJ. Gregg ha quindi scritto le proprie routine in linguaggio macchina che, guarda un po', si sono dimostrate più veloci di quelle di *Monaco GP* di ZZJK! Sull'Amiga, l'uso del blitter può arrivare a far aggiornare lo schermo circa 25 volte al secondo, anche se la velocità media è intorno alle 17. L'ST è leggermente più lento ma non tanto da notarne la differenza.

A differenza della generazione tridimensionale immediata della retro visione, *OutRun Europa* utilizza il metodo più tradizionale che consiste nel mantenere tutti i veicoli e gli ostacoli compressi in memoria. Saul disegna ogni oggetto in larga scala quindi Stuart usa un programma per rimpicciolirli dodici volte, un numero di volte sufficiente per dare un aspetto fluido al 3D. Siccome il processo di rimpicciolimento può rendere gli sprite leggermente confusi, questi sono passati nuovamente a Saul per essere ritoccati.

Cosa interessante, Saul disegna gli sprite a grandezza massima in stile "lego", che gli appassionati del gioco da sala riconosceranno immediatamente. La speranza è che il gioco acquisti un aspetto e un'atmosfera molto simili al coin-op.

E funziona! In azione il gioco è incredibilmente veloce e dà quasi una sensazione di euforia mentre alberi e case sfilano a folle velocità. È probabilmente il gioco che più si avvicina a uno da sala. Aggiungete la violenza stile *Chase H.Q.* e avrete il potenziale per il migliore gioco di guida mai realizzato. Ma il gioco nella sua incarnazione finale potrà mantenere queste promesse? La recensione completa di K potrà fornire una risposta soddisfacente! Aspettate di vederla su queste pagine prestissimo.

IL VIAGGIO INCREDIBILE

La missione di Simeon Kurtz lo porta a viaggiare attraverso sette livelli pieni di pericoli:

• INGHILTERRA - È l'inizio di quest'epico viaggio con Kurtz alla guida di una potente motocicletta. Kurtz deve viaggiare da Londra a Dover per attraversare...

• LA MANICA - Kurtz lascia la moto per un'idroslitta e approda a Calais in...

• FRANCIA - Ora sì che ci siamo. Kurtz è alla guida di una splendida Porsche che lo porta verso sud attraverso il cuore della Francia per arrivare in...

• SPAGNA - Kurtz conserva l'ormai semidistrutta Porsche per arrivare alla costa. Qui giunto salta su un fuoribordo per un viaggio attraverso...

• IL MEDITERRANEO - Dopo una tranquilla (si fa per dire) traversata Kurtz arriva in...

• ITALIA - Ecco che Kurtz cambia veicolo per l'ultima volta. La Ferrari lo porterà fino alla fine del viaggio. E si arriva così in...

• GERMANIA - La missione di Kurtz è quasi al termine ma l'assalto nemico è più forte che mai. Riuscirete a raggiungere Bonn?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

"LA NOVITA' DELL'ANNO CDTV"
SOLO COMPACT DISK?
MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA

CDTV il SOFTWARE

Time Table of Science & Innovation	C	Wrath of the Demon	EG	Mud Puddle	D
Time Table of Business Politcs	C	Case of the Cautious Condor	EG	LTV English	D
Dr. Wellman	C	Battlestorm	G	Advance Military System Series	A
The New Basics Electric Cook Book	C	Animated Colouring Book	A	Many Roads to Murder	G
World Vista Atlas	C	Sim City	G	Snoopy	G
All Dogs Go To Heaven, Electric Crayon	G	A Bun for Barney	D	Spirit of Excalibur	G
Classic Board Games	G	Defender of the Crown	G	Horse Racing	G
American Heritage Dictionary	C	Indoor Plants	A	Garden Plants	A
Complete Works of Shakespeare	C	Lemmings	G	Trees and Shrubs	A
Illustrated Holy Bible	C	Xenon II: Megablast	EG	Fruits, Vegetables and Herbs	A
Music Maker	C	Indoor Sports	EG	Hutchinsons Encyclopeadia	R
Barney Bear Goes to School	D	Mind Run	D	Ninja Highschool Comix	G
Fun School 3 (for under 5's)	D	Thomas's Snowsuit	D	Dinosaurs for Hire	G
My Paint	D	Scary Poems for Rotten Kids	D	Basketball	G
Women in Motion	A	Paper Bag Princess	D	Battlechess	G
Psycho Killer	EG	The Tales of Peter Rabbit	D	E TANTISSIMI ALTRI	

(C) cultura generale; (M) musica; (D) didattico educativo; (A) arte & grafica; (G) gioco

COMMODORE AMIGA 500

garanzia Commodore Italia con 4 programmi + joystick omaggio L.690.000

AMIGA COMMODORE 2000

garanzia Commodore Italia con 4 programmi originali + joystick omaggio L. 1.390.000

JANUS "AT" + DRIVE + DOS 4.01 X A2000 L.950.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano** **L. 169.000**

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.
IN OFFERTA **L.89.000**

AMIGA PENNA OTTICA (OFFERTA DEL MESE!)

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.
L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.
L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.
L. 29.000

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO L. 149.000
MOUSE SENZA FILO L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

Canon
ion
Still Video Camera RC-260

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO

la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

prezzo L 1.450.000

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER L'AMIGA A ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

Lire 390.000

adattatore per amiga 2000 L120.000

MANUALE IN ITALIANO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500 L. 75.000
512k + clock per A500 L. 95.000
*1,5 MB "PLUS" + clock L. 199.000
*2 MB + clock L. 289.000
*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A
2 MB per A1000 L. 399.000
2 MB per A2000 L. 390.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo [dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.] di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

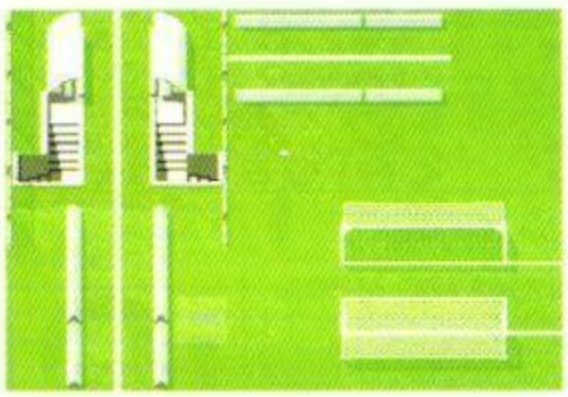
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAVORI IN CORSO

DRIBBLING

La partita è iniziata. Anche un pareggio può andar bene alla "prima" di campionato, ma una vittoria è sicuramente un'iniezione di fiducia.



La grafica delle porte e delle panchine promette di essere un vero supporto visivo all'azione che si svolgerà all'interno del rettangolo di gioco.

L'Idea sta lavorando a un nuovo gioco di calcio. Il solito calcio all'italiana, oppure qualcosa di veramente nuovo? Giorgio Baratto si è affilato i tacchetti e ha curiosato un po'

Com'è possibile che la nazione che è sede del campionato di calcio più bello del mondo non sia ancora stata in grado di produrre il videogioco di calcio più bello del mondo?

Non voglio dire che non siano stati prodotti discreti, alcuni anche belli, ma niente, dico niente, che si elevasse dal marasma della miriade di giochi calcistici a cui siamo da anni abituati.

Dribbling, il nuovo gioco della Idea sembra essere adatto a tenere alta la bandiera calcistica italiana.

Il gioco si basa sulla simulazione del nostro campionato di calcio in tutti i suoi risvolti. Dalla domenica passata allo stadio seguendo la propria squadra del cuore, ai servizi sulla giornata calcistica trasmessi da 90º Minuto, alla lettura della rosea al lunedì.

Gli ideatori del gioco non hanno voluto tralasciare proprio nulla per far sì che *Dribbling* sia in grado di contrastare il trono sul quale *Kick Off 2* s'è seduto, e dal quale non ha nessuna intenzione di alzarsi.

Le foto di questa pagina vi possono dare una chiara idea di come la parte grafica sia stata curata al massimo e, anche se non abbiamo ancora visto il gioco in "movimento", dobbiamo dire che promette molto bene.

Tutte le squadre che parteciperanno al campionato 91/92 saranno presenti nel gioco con tutti i componenti della rosa di ogni formazione ai vostri ordini. I livelli di difficoltà sono determinati dalla squadra che decidete di allenare. Se volete essere sicuri di vincere lo scudetto potete scegliere il Milan, ma se volete che la sfida si faccia più ardua, e cioè rischiare la B, potete sempre decidere di allenare l'Int... volevo dire l'Ascoli o la Cremonese.

Durante il gioco avrete la possibilità di decidere gli allenamenti che ritenete più idonei per i vostri "ragazzi", e con quale formazione farli scendere in campo, oltre a scegliere con che modulo farli giocare: zona, zona mista, a uomo, e così via.

Le marcature sono un altro problema che vi toccherà affrontare. Sarà meglio mettere due uomini su Baggio, rischiando che Schillaci abbia troppa libertà, o marcare duro Casiraghi? E il WM di Orrico sarà la tattica della vostra Inter, o forse è meglio giocare in maniera più "moderna".

Dopo ogni giornata avrete la possibilità di vedere come si sono comportate le vostre avversarie seguendo le fasi salienti delle altre partite nei servizi televisivi della domenica. Mentre se volete sondare l'andamento della vostra prossima avversaria esiste la possibilità di leggere sulla "Gazzetta" i voti di tutti i giocatori in modo da valutare il rendimento dei giocatori che la vostra formazione si troverà di fronte la domenica successiva.

Le ammonizioni, le espulsioni e gli infortuni sono un altro fattore che potrà darvi dei grattacapi. Non avere a disposizione un attaccante di classe proprio in una sfida decisiva non è proprio da considerarsi il massimo della vita. D'altronde i veri allenatori sanno ovviare a certe situazioni modificando l'assetto della squadra e il comportamento dei giocatori. Riuscirete a fare altrettanto?

Se il campionato vi sembra inizialmente troppo impegnativo, esiste sempre la possibilità di giocare partite amichevoli per rendersi conto della situazione dei prori tesserati, ma gli infortuni sono sempre in agguato, perciò non sforzate troppo i vostri uomini.

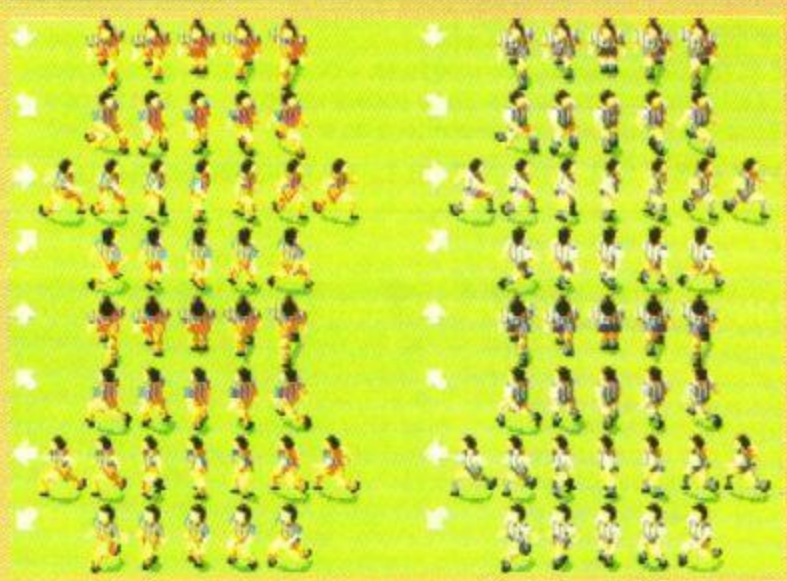
Tutti questi problemi vi affliggeranno e vi affascineranno nel corso del vostro campionato che, tra l'altro, vi permette di giocare con altri diciassette amici. Il diciottesimo siete chiaramente voi.

L'uscita è prevista per quest'autunno, e se l'andamento del vero campiona-

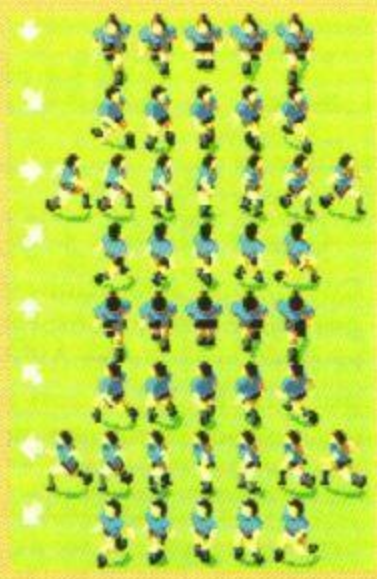
to non sarà quello che vi aspettavate potrete sempre cercare di rivoluzionarlo sul vostro Amiga.

Dribbling promette di essere un gran gioco, speriamo che, questa nostra prima impressione sia mantenuta dai fatti. Noi confidiamo nell'Idea, nella speranza che sappia ripagare la nostra fiducia.

DETTAGLI GRAFICI



Le animazioni dei giocatori di due formazioni diverse. Non crediate sia tutto qui! Nella versione definitiva si potranno fare colpi di testa, rovesciate, tuffi, scivolate, insomma tutto ciò che vorrete.



Visti da vicino questi calciatori sembrano davvero carini. Speriamo che lo sia anche il gioco definitivo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN VIRUS TI STA DIVORANDO IL CERVELLO!

GERM CRAZY

GUARDA!
ti sta attaccando tutti gli organi principali!

ASCOLTA!
le tue urla isteriche di agonia!

SEI COMPLETAMENTE DISTRUTTO!

Sei TU La vittima di questa incredibile MALATTIA!

AMIGA

ST/Amiga

ELECTRONIC ZOO

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

DISPONIBILE PER AMIGA E ATARI ST!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SERIE A TI REGALA UN SOGNO

IL TUO PRIMO SCUDETTO!

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 91/92

a settembre in edicola

PER CHI GIÀ CONOSCE *SERIE A*

La seconda edizione di ***Serie A*** è stata aggiornata e ampliata.

Ecco le novità:

- revisione delle Regole del Gioco;
- voti e statistiche di tutti i calciatori del campionato appena trascorso;
- analisi e valutazioni dei calciatori del prossimo campionato, con andamento del voto negli ultimi tre anni;
- fatti, curiosità e "campioni" delle Leghe locali.

Inoltre, troverete ...

- buono sconto del 10% per l'acquisto del programma di gestione compute rizzata del Vostro campionato;
- buono sconto del 10% per l'acquisto dei Registri di Lega pre-stampati per il Presidente di Lega e gli allenatori;
- buono sconto del 10% per l'iscrizione al Servizio di Calcolo e Gestione via fax.

PER CHI NON CONOSCE *SERIE A*

- **SERIE A** è il primo e unico gioco di simulazione sportiva basato sul **vero** campionato italiano di Serie A.
- **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, credono di intendersi di calcio.
- Giocate a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrete lottare per lo "scudetto" anche se la vostra squadra del cuore rischia la serie B.
- Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto del calciatori; sei TU a fare la formazione; sei TU a calcolare i risultati delle partite.
- Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una calcolatrice.
- **SERIE A** è un gioco ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHI NON GIOCA NON SI DIVERTE *(E NON VINCE)*

2° CAMPIONATO KICK OFF

Ormai ci siamo: la fase eliminatoria del 2° Campionato italiano di *Kick Off* è iniziata. Quest'anno il campionato si gioca con *Kick Off 2* (versione 512k). Al termine della prima fase di qualificazione che è in corso presso gli 85 Soft Center che hanno aderito alla manifestazione, avremo gli 86 finalisti che si disputeranno il titolo a Milano in concomitanza con lo SMAU, tra il 5 e il 6 ottobre. Gli 85 vincitori + il campione in carica saranno divisi in 12 gironi all'italiana di 6 squadre e in 2 gironi di 7 squadre. Al termine delle partite si qualificheranno le 16 squadre che hanno vinto i 12 gironi più le prime due squadre dei gironi da 7. Il regolamento del campionato lo troverete esposto nei Soft Center

I parametri adottatti sono i seguenti:
- **doppio effetto**
- **vento off**
- **arbitro casuale**
- **tattiche personali o di Winning Tactics**
- **abilità campionato internazionale**
- **abilità squadre internazionale**
- **campo normale**
- **non si possono modificare le formazioni di default**

1° Premio una settimana per 2 persone a Londra.

In attesa di difendere il titolo Luca Caldiero ha accettato di dare alcuni consigli riguardanti il prossimo campionato.

"SARÀ UNA QUESTIONE DI TATTICA"

Luca Caldiero *(Campione italiano ed europeo di Kick Off)*

Il secondo campionato di *Kick Off* si preannuncia ancora più avvincente dell'edizione passata.

Kick off 2 infatti è nettamente migliore dei suoi predecessori, e la possibilità di poter usare tattiche create da sé rende le combinazioni di gioco praticamente illimitate, mentre il doppio effetto contribuisce ad aumentare la spettacolarità delle azioni. Il problema principale è riuscire a organizzare una buona difesa per evitare le valanghe di gol dello scorso campionato. Secondo me una buona difesa deve essere costituita da almeno tre giocatori. La mia difesa "modello" è formata da tre giocatori in linea più un libero arretrato. Sono a rischio difese con meno di tre uomini o con più di cinque: nel primo caso l'attaccante potrà facilmente smarcarsi o passare la palla a un compagno libero. Nel secondo caso è facile che il computer, nel caso di affollamenti intorno al pallone, non vi faccia controllare nessuno dei giocatori desiderati. Due o tre uomini per la fascia centrale del campo dovrebbero invece essere sufficienti a bloccare sul nascere le azioni del vostro avversario. Anche in questo caso bisogna prestare particolare attenzione al "range" dei vostri giocatori (per "range" intendo l'escursione massima che un giocatore effettua tra le varie posizioni del campo.), meglio farli muovere poco ma bene, è comunque più vantaggioso far tornare i centrocampisti in difesa che lanciarli in attacco.

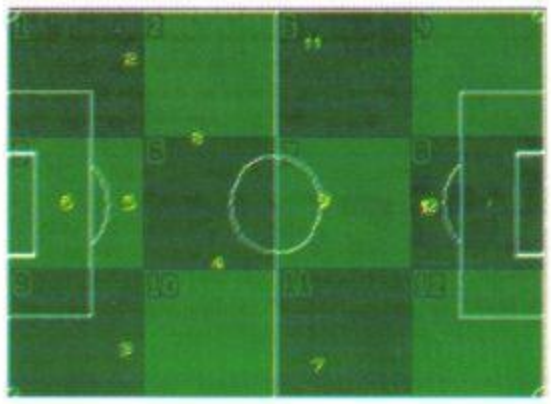
L'attacco a punta centrale è sicuramente il più martellante possibile; un solo attaccante centrale non avrà problemi a districarsi nelle difese altrui e gli risulterà facile deviare in porta i cross che arriveranno in area.

Dal mio punto di vista, forse leggermente "Trapattoniano", una buona squadra deve prima di tutto sapersi difendere e non appena se ne presenti l'occasione aggredire con contropiedi veloci l'avversario.

Il modulo della mia tattica è (3+1)-3-3. Per quel che riguarda i vari modi per fregare il portiere il più valido mi sembra ancora oggi "l'angolo retto" o "stop and goal", molto redditizi sono anche i tiri dalla lunga distanza, dagli spigoli dell'area piccola e dall'inizio dell'area di rigore specie se caricati di molto effetto.

Tra i giocatori più forti del livello internazionale ci sono:
FERRETTI (potenza), MANDELI (potenza), TROMBETTA (potenza e tiro), ENZO (velocità), AGULLERA (tiro), DI FABIO (potenza) e alcuni altri che non mi dilungo a descrivere.

Purtroppo in questo campionato non si potranno usare squadre di *Player Manager*. a causa della facilità con cui i giocatori si possono "dopare".



ORGANIZZATO DA K

SPONSORIZZATO DA LEADER DISTRIBUZIONE

CON LA COLLABORAZIONE DI ABACUS

L'ELENCO DEI SOFT CENTER

ABRUZZO: CHIETI SCALO (CH) *HARDSOFT PRODUCTS* Via Pescara 2/4/6 TEL. 0871/560100 LANCIANO (CH) *COMPUTER SHOP* Via Mario Bianco 2 ☎ 0872/37266 PESCARA *COMPUTER MARKET* Via Trieste 79/81 ☎ 085/4216007 **CAMPANIA**: AVELLINO *LANZETTA GIOCATTOLI* Via Carducci 45 ☎ 0825/30755 **EMILIA ROMAGNA**: CARPI (MO) *AL PAESE DEI BALOCCHI* C.so Cabassi ☎ 059/685892 CASTELFRANCO EMILIA (MO) *MALFERRARI MARCO* Via Tarozzi 33 ☎ 059/925272 FORLI' *COMPUTER VIDEO CENTER* Via Campo di Marte, 122 ☎ 0543/66388 MIRANDOLA (MO) *GOLD SYSTEM* P.zza Marelli 6 ☎ 0535/22154 MODENA *ORSA MAGGIORE* C.to Commerciale I. Portali ☎ 059/372322 PARMA *A.T.E.* Borgo Parente 14 A/B ☎ 0521/234030 *DITTA ZANICHELLI* Via Saffi 78/B ☎ 0521/239845 *ZETA INFORMATICA* Via E. Lepido 6 ☎ 0521/494358 PAVULLO (MO) *IL PAESE DEI BALOCCHI* Via Giardini 190/19 ☎ 0536/22557 PIACENZA *HIGH PRESTIGE* Via Carducci 4 ☎ 0523/35331 REGGIO EMILIA *COMPUTER LINE* Via S. Rocco 10/C ☎ 0522/432679 *POOL SHOP* Via Emilia S. Stefano 9/C ☎ 0522/454972 SASSUOLO (MO) *MICROINFORMATICA* P.zza Martiri Partigiani 31 ☎ 0536/802855 **FRIULI VENEZIA GIULIA**: UDINE *MOFERT* 5 Via Leopardi 24 ☎ 0432/507644 **LAZIO**: LATINA *KEY BIT ELETTRONICA* Via Cialdini 8/10 ☎ 0773/489551 ROMA *ARICO' GIOVANNI* Via Magna Grecia 71 ☎ 06/776829 *ROMA METRO IMPORT* Via Donatello 37 ☎ 06/3227600 *MUSICOPOLI* P.le Jonio 17 ☎ 06/8127835 VITERBO *BUFFETTI COMPUTER SHOP* P.zza dei Caduti 12 ☎ 0761/345338 **LIGURIA**: GENOVA *A.B.M. COMPUTERS* P.zza De Ferrari 2 ☎ 010/294636 *GENTILOTTI GIUSEPPE* Via Marco Sala 18/R ☎ 010/326389 *PLAY TIME* Via Gramsci 3/5/7 R☎ 010/290747 - VIA SESTRI 50/R ☎ 010/628089 (SESTRI) GENOVA VOLTRI *MASSA AGOSTINO* Via Camozzini 17/18 R ☎ 010/630781 PEGLI *INPUT* Via Lungomare di Pegli 57/R ☎ 010/688788 RAPALLO *PAGLIALUNGA* Vico Liceti 6 ☎ 0185/273289 SESTRI PONENTE *CENTRO ELETTRONICA* Via Chiaravagna 10/R ☎ 010/622857 **LOMBARDIA**: BERGAMO *TINTORI ENRICO* Via Broseta 1 ☎ 035/246823 CASALMAGGIORE (CR) *BIT* Via Pozzi 6 ☎ 0375/42282 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) *RGB COMPUTERS* Via Gnutti 36 ☎ 0376/670866 CORBETTA (MI) *PENATI* Via S. da Corbetta 49 ☎ 02/9779401 CREMA (CR) *ELCOM* Via Libero Comune 15 ☎ 0373/85291 CREMONA *MONDO COMPUTER* Centro Commerciale CR 2 ☎ 0372/638011 *PRISMA* Via B.dda Dovara 8 ☎ 0372/436900 GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) *INFOCAM* Via Provinciale 3 ☎ 0364/89079 MILANO *MARCUCCI* Via F.lli Bronzetti 37 ☎ 02/7386051 *MESSAGGERIE MUSICALI* C.so V. Emanuele 22 ☎ 02/781251 PAVIA *SENNA COMPUTER SHOP* Via Calchi 5 ☎ 0382/35088 SESTO CALENDE *MARY POPPINS SHOPS* Via Manzoni 53/C ☎ 0331/305865 VARESE *FLOPPY* P.zza del Tribunale ☎ 0332/230006 VOGHERA (PV) *GIOCHI PER...* P.zza Meardi Ang. Cso XXVII Marzo ☎ 0383/365457 **PIEMONTE**: ALESSANDRIA *TAULINO COMPUTERS* P.zza Carducci 13 ☎ 0131/441426 ASTI *ASTI GAMES* C.so Alfieri 26 ☎ 0141/436853 *RECORD* Galleria F. Argenta 3 ☎ 0141/34240 BIELLA (VC) *SIGEST* Via Bertodano 8 ☎ 015/28697 CASALE MONFERRATO (AL) *DANY ITALIANA* Via Manara 7 ☎ 0142/451594 CUNEO *ROSSI COMPUTERS* Via Nizza 42 ☎ 0171/63143 NOVARA *K & G.* Via Ranzoni 2 ☎ 0321/410390 ORBASSANO (TO) *COMPUTER WORK* Via Monte Grappa 22/A ☎ 011/9031567 TORINO *ALEX COMPUTER E GIOCHI* C.so Francia 333/4 ☎ 011/7731114 *MAGLIOLA* Via N. Porpora 1 ☎ 011/263911 *MATRIX* Via Monginevro 1 ☎ 011/5613232 *MICRONTEL* C.so Giulio Cesare 56 bis ☎ 011/280274 *PLAY GAME SHOP* Via C. Alberto 39/E ☎ 011/517740 *SOFTEL* Via Nizza 45/F ☎ 011/6690962 *TV MIRAFIORI* C.so Unione Sovietica 381 ☎ 011/616190 *VIDEO COMPUTER* Via Madama Cristina 57/bis ☎ 011/6509531 VERCELLI *ELETTRONICA* Via Scalise 5 ☎ 0161/5479 **PUGLIA**: BARLETTA (BA) *COMPUTER SHOP* Via G. Carli 17 ☎ 0883/521784 **SARDEGNA**: SASSARI *VIDEO GAMES* Via dei Mille 17 ☎ 079/234724 **SICILIA**: AGRIGENTO *COSTANZA NICOLO'* Via Callicratide 104 ☎ 0922/595496 AUGUSTA (SR) *MACH 3* Via Garibaldi 5 ☎ 0931/521389 CATANIA *AZETA* Via Canfora 140 ☎ 095/501797 PALERMO *HOME COMPUTER* V.le delle Alpi 50/F ☎ 091/523195 PALERMO *IL NANO VERDE* Via F. Bentivegna 65 ☎ 091/320779 *PEDONE* Via Ugo La Malfa 81 ☎ 091/6887777 **TOSCANA**: FIRENZE *ELETTRONICA CENTOSTELLE* Via Centostelle 5 A/B ☎ 055/610251 *EUROSOFT* Via del Romito 1 D/R ☎ 055/496455 LIDO DI CAMAIORE (LU) *IL COMPUTER* V.le Colombo 216 ☎ 0584/618200 LIVORNO *FUTURA 2* Via Cambini 19 ☎ 0586/888764 LUCCA *CIPOLLA ANTONIO* Via V. Veneto 26 ☎ 0583/582227 MASSA CARRARA *FLOATING POINT* Via Galleria L. da Vinci 32 ☎ 0585/45078 PISA *IDEA SOFT* Via Vespucci 96 ☎ 050/45178 PISTOIA *OFFICE DATA SERVICE* Galleria Nazionale 22 ☎ 0573/365871 PONTEDERA (PI) *ELECTRONIC DREAMS* Via Dante 77 ☎ 0587/52063 S.GIOVANNI VALDARNO (AR) *I.C.S.* P.zza Libertà 12/E ☎ 055/9122521 **TRENTINO ALTO ADIGE**: MERANO (BZ) *KONTSCHIEDER ERICK* Lauben 313 ☎ 0473/37392 **UMBRIA**: FOLIGNO (PG) *ETA BETA* P.zza San Domenico 10/A ☎ 0742/60063 **VALLE D'AOSTA**: AOSTA *INFORMATIQUE* - Avenue du Conseil des Commis 14/16 ☎ 0165/362242 **VENETO**: VENEZIA *COMPUTER LINK* Via S. Marco 2970 ☎ 041/5230292 VERONA *PERSONAL WARE* Vicolo Volto S. Luca 5 ☎ 045/592708 VICENZA *ZUCCATO* C.so Palladio 7/8 ☎ 0444/546566

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POSSIEDI UN AMIGA?
ASSOCIATI AL CLUB DEI VIDEOGIOCHI ORIGINALI

FunClub Amiga

cod. 01
L. 29.000 L. 6.000

cod. 02
L. 29.000 L. 9.000

SCEGLI 3 GIOCHI
A PARTIRE DA LIRE 6.000 L'UNO

cod. 15
L. 29.000 L. 9.000

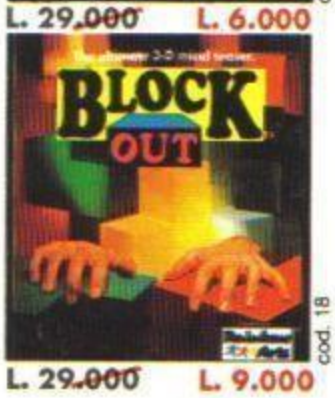
cod. 16
L. 29.000 L. 6.000

cod. 05
L. 49.000 L. 19.000

cod. 17
L. 29.000 L. 9.000

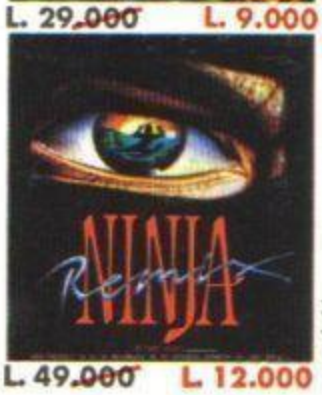
cod. 07
L. 29.000 L. 6.000

cod. 08
L. 29.000 L. 9.000



cod. 18
L. 29.000 L. 9.000

cod. 10
L. 29.000 L. 9.000



cod. 11
L. 49.000 L. 12.000

cod. 12
L. 29.000 L. 6.000

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere direttamente a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy...tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate.

PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.

UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci, 3 videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.

ECCO COSA DEVI FARE

Ritaglia, compila e spedisci il coupon qui a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie e informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.

Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.

Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO,** l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di L.29.000 (+ L.3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

cod. 13
L. 49.000 L. 12.000

THE FIDELITY CHESSMASTER 2100

The Finest Chess Program in the World

cod. 14
L. 59.000 L. 25.000

MODULO DI ASSOCIAZIONE

SI', desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce Fun Club. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /_____/ /_____/ /_____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /_____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Nome _____ Cognome. _____

Via _____

Località _____ Prov. _____

CAP. _____ Tel. _____/_____ Data _____

Firma (di un genitore se minorenne) _____

Età _____ Professione: _____

Compila, ritaglia spedisci a:

FUN CLUB. VIA S. VITO SILVESTRO, 60 21100 VARESE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

Chuck Yeager's Air Combat vi offre una simulazione di volo con l'azione di un arcade. Vi era mai capitato prima? Guardate a pagina 52.

Sonic The Hedgehog, un nuovo stile di gioco o il solito clone di *Mario*? Scopritelo a pagina 48.

CE N'E' PER TUTTI

E lo si capisce ancor meglio leggendo le recesioni dei vari giochi. L'erba del vicino è sempre la più verde. E quando la sublimazione di un gioco esce dal seminato, non prendendo in considerazione l'iperbole che grava su ogni prodotto, allora diventa facile farsi prendere da un gioco che magari non lo merita. Noi di K preferiamo esser un po' più scostanti nei giudizi. Non siamo abituati a sprecare parole. Le recensioni di K cercano di essere analitiche e intelligenti. Ma questo non vuol dire che non ci esaltiamo per i giochi che vediamo. Semplicemente lo facciamo solo con i giochi che lo meritano.

La confezione e il manuale sono mediocri, ma dopo pochi minuti emerge la profondità della struttura di gioco . Sfortunatamente diventa tutto molto ripetitivo e non ci penserete due volte a liberarvi del gioco...

La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò rivela più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento (benché questo sia già di per sé importante...)

Minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non idea-le per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e comin-ciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' delu-dente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi leggete il commento alla CIP per maggiori dettagli.

- Molti personaggi carini.
- Splendide sezioni in 3D.
- Opzione link per due giocatori nel livello 16.

- 12 dischi da cambiare.
- In alcuni livelli mancano i colori.
- Non c'è l'opzione per il joystick e il mouse.

Non giudichiamo un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un ßeta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.

MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.

L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.

Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.

Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.

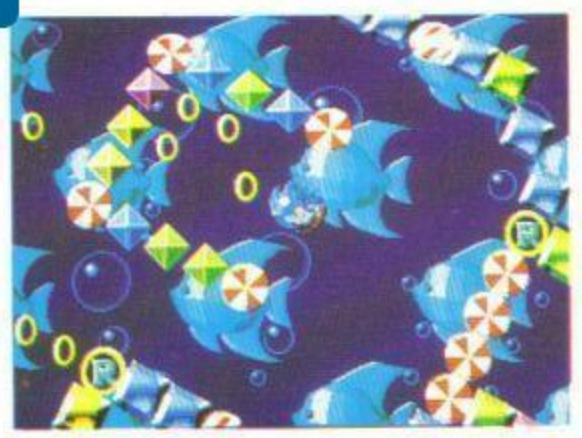
LA LISTA

48 **SONIC THE HEDGEHOG** Virgin
51 **ARMOUR-GEDDON** Psygnosis
52 **CHUCK YEAGER** Electronic Arts
54 **MARTIAM DREAMS** Ultima
56 **1000 MIGLIA** Simulmondo
57 **MEGA-LO-MANIA** Mirrorsoft
58 **PREHISTORIK** Titus
59 **MANCHESTER U. EUROPE** Krisalis
60 **F-14 TOMCAT** Activision
63 **MARIO ANDRETTI'S** Electronic Arts
64 **METAL MUTANTS** Silmaris
65 **MOONBASE** Mindiscape
66 **SPOT** Virgin
67 **F-15 II** Microprose
68 **BALL GAME** Electronic Zoo
68 **GEM'X** Kaiko
69 **CHAMPION OF THE RAJ** PSS
70 **FRENETIC** Core
71 **DRAGON FIGHTER** Nintendo
72 **CASTLE OF ILLUSION** Game Gear
76 **IN YOUR FACE** Game Boy
76 **NBA ALL-STAR CHALLENGE** Game Boy
78 **AERO BLASTER** Megadrive

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SONIC THE HEDGEHOG

Lasciamoci Mario alle spalle! La Sega propone ora un nuovo personaggio per i videogiochi degli anni '90. Sarà all'altezza della superstar della Nintendo?

(A sinistra) Il malvagio dottor Eggman vi aspetta alla fine della zona della Collina Verde, volando alto sulla sua letale macchina... per forzati.
(In basso a sinistra) Molti punti bonus nella sezione flipper di Spring Yard; fate rimbalzare Sonic contro questi funghetti per avere dieci punti.

Francamente, sono un po' stufo . Mario di qua e Mario di là. Per come vanno le cose, prima o poi questa piccola peste ci parlerà addirittura dal Campidoglio. Non stiamo mettendo in discussione la qualità dei giochi nei quali Mario primeggia - tutti di grande pregio - ma pensiamo sia arrivato il momento di cambiare. C'è bisogno di un nuovo eroe, di un nuovo campione.

Anche alla Sega, naturalmente, la pensano in questo modo. Il loro ultimissimo personaggio per Megadrive è già stato avviato a ogni genere di opportunità marketing secondo lo stile di Mario. È possibile che

questo nuovo pretendente alla corona delle console debba faticare molto prima di farsi largo in un territorio dominato da Mario - ma nel frattempo il debutto in console di *Sonic the Hedgehog* (risultato, naturalmente, di molte tormentose e faticose riunioni negli uffici vendita della Sega) è un vero e proprio schianto.

Secondo la classica tradizione di Mario, Sonic, che è grazioso e carino ma non del tutto privo di speciali poteri, si trova a combattere in un mondo colorato e pieno di nemici per cercare di liberare i suoi teneri amici dalle grinfie del malvagio dottor Eggy. Pericoli e piattaforme sono sempre all'ordine del giorno, ma si è

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(Sopra) Uno dei molti rompicapi che aspettano Sonic nella zona del marmo - basta spingere il blocco verso il paracolpi per sollevare la saracinesca che vi intralcia la strada. Semplice, se ci si pensa.
(A sinistra) Qui a Spring Yard serve una maggior destrezza poiché Sonic deve cercare di evitare queste tre mazze giganti e per giunta riuscire a raccogliere l'anello bonus.
(In fondo a sinistra) Ecco lo stadio speciale dove i mistici Smeraldi del Caos aspettano di essere raccolti. È molto difficile.
(Sotto) Reminiscenze di Indiana Jones: Sonic cerca di fuggire lungo uno stretto corridoio inseguito da una colonna di fiamme - i chiodi che vedete non lo aiutano sicuramente.

cercato soprattutto di mettere in grande evidenza gli elementi di diversità di questo gioco: ogni tanto perciò si incontrano particolari che ricordano *Rick Dangerous* e *Strider*.

Per essere il migliore, Sonic deve farsi strada attraverso sei zone, ognuna della quali comprende tre aree, o atti. Ogni mondo possiede il suo tema grafico che si ripete nei tre livelli: La Collina verde, per esempio, è tutta pascoli verdeggianti e fiori; la zona del Marmo abbonda di colonne e pilastri in stile greco antico, Spring Yard sembra una versione surreale di Las Vegas, Il Labirinto è, naturalmente, un dedalo inestricabile, Starlight somiglia un po' a un film di fantascienza e l'ultima zona, Clockwork o Ingranaggio, è infestata da pericolose macchine ad alta tecnologia. Un territorio evidentemente pericoloso per un riccio dotato solo di guanti e di un paio di scarpe da ginnastica.

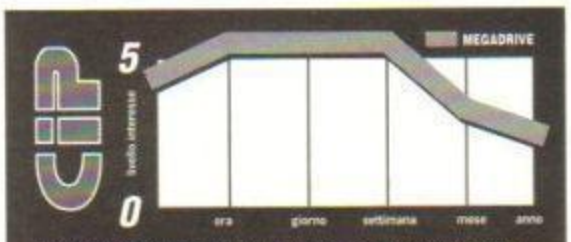
Sonic non è però completamente privo di protezione. Come il suo "rivale" della Nintendo, egli è particolarmente dotato nei salti, il che gli consente di sbarazzarsi degli avversari più disparati attraverso spettacolari e ben programmate discese. La sua maggiore abilità, tuttavia, e quella a cui deve l'insolito nome, è arrotolarsi a forma di palla (come tendono a fare i ricci) e girare a velocità supersonica, lasciando che le spine se la sbrighino con tutti gli avversari che si intromettono sul suo cammino. Questa particolare conformazione "acuminata" risulta molto utile anche quando bisogna affrontare nemici provenienti dall'alto, gli uccelli per esempio, perché assumendo "temporaneamente" una forma a riccio, quando si salta, diventa letale con tutto ciò con cui si entra in contatto.

Gli oggetti più comuni nel mondo di Sonic sono brillanti anelli d'oro che possono essere trovati in grandi quantità un po' dappertutto, anche se non è sempre facile appropriarsene. Come le monete in Mario, essi, dopo averne raccolto un centinaio, vengono convertiti in una vita extra. Come bonus supplementare, gli anelli possono essere usati come una specie di paracolpi in qualunque disavventura possa capitare al simpatico animaletto. Finché riuscite ad avere con voi un numero qualsiasi di anelli, il contatto con tipi malintenzionati non vi è fatale, ma Sonic viene buttato indietro, lasciando cadere tutti i suoi anelli. È d'importanza vitale che molti di questi vengano raccolti di nuovo velocemente prima che scompaiano, perché se Sonic viene colpito privo di anelli di protezione significa morte istantanea.

Ad aiutare Sonic ci sono ogni genere di bonus speciali nascosti dentro apparecchi televisivi, che a loro volta sono spesso nascosti. Il più utile di tutti è una stella luccicante che circonda Sonic rendendolo più o meno invulnerabile; il riccio può camminare sulle punte chiodate, sul fuoco, superare nemici e solo la caduta fuori dallo schermo gli è fatale. Purtroppo si tratta di una protezione temporanea; un po' più duraturo, ma meno utile è un mini scudo che consente al nostro amico di commettere un errore senza dover sacrificare la sua collezione di anelli. Dello stesso tipo, "leggermente meno utili ma comunque validi", sono le scarpe, che lo fanno andare più veloce (sia Sonic che la musichetta d'accompagnamento) per un po' di tempo, e le scatole dei tesori, ognuna delle quali vale dieci anelli.

La caratteristica principale di Sonic, e che lo contraddistingue dalle avventure di Mario, è la dimensione incredibile e accessibilità quasi illimitata dell'area di gioco. Ogni area è davvero ENORME, con lo scenario che si estende in ogni direzione immaginabile; non ci sono limiti nemmeno per la velocità. Quando Sonic viene lanciato verso l'alto, o in lungo, da un pistone a molla o quando entra, per far prima, in uno degli speciali condotti d'aria, va velocissimo, accelerando l'azione sullo schermo a velocità incredibili - sicuramente come il Megadrive non aveva mai fatto:

CIP



Tecnicamente è una delle migliori cartucce che potete inserire nella vostra console. Invitate qualche proprietario di ST o Amiga a vedervi giocare e li vedrete spalancare lentamente la bocca mano a mano che aumenta la velocità del gioco, a livelli che essi non hanno mai osato sognare. Musica del genere arcade di qualità eccezionale e una presentazione professionale sono al livello del divertimento. Da acquistare.

K VOTO
925

MEGADRIVE

I possessori di giochi del Megadrive che hanno taciuto così a lungo, finalmente hanno qualcosa con cui dare uno smacco ai loro soddisfatti compagni proprietari di Nintendo. Fascino immediato con moltissime cose che vi terranno incollato al monitor per almeno un mese, ma appena il tempo del gioco viene superato (il che richiede all'incirca quel periodo di tempo) la curva CIP cade inevitabilmente in picchiata. È il miglior gioco di piattaforme che il Megadrive abbia mai visto - non sentite forse il tremolio delle ginoc-

PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE	L100000 (ind.)	USCITO

(Sopra) Ecco una delle molte stanze segrete da scoprire; questa, che si trova nella zona del marmo, vale complessivamente 30 anelli d'oro.
(A sinistra) Un altro scenario da *Il Tempio Maledetto*: Sonic si arrampica su questo primitivo sistema a carrucola nella zona acquatica del Labirinto.
(Sotto) Gluck! Sonic è a corto di ossigeno - un geyser alla sua destra potrebbe essergli d'aiuto in questo frangente. Nel frattempo bisogna anche affrontare queste due talpe.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

si tratta di uno spettacolo davvero stupefacente. Lo slancio è stato attentamente realizzato, in modo che quando Sonic viaggia a tali velocità è più o meno invulnerabile, proprio in virtù del fatto che proceda a quella dannatissima velocità. Egli si precipita direttamente sopra pozzi di lava abbandonati o abissi, e taglia i suoi avversari con la facilità con cui un coltello caldo taglia il burro. L'unico problema è che, a questa tremenda velocità, Sonic rischia di perdere i bonus summenzionati, che vi toccherà spesso recuperare.

Sonic può fare le cose alla velocità o alla lentezza che preferisce, poiché non ci sono limiti di tempo che lo forza verso la linea di fondo. Al suo posto c'è il ticchettio di un orologio posto in alto che assegna punti bonus a seconda della velocità con cui avete completato il livello. Al giocatore, come risultato, si offre un'ulteriore possibilità di esplorazione e di scoprire, a suo piacimento, tutti gli intrighi del gioco, il che aumenta il desiderio di procedere ed esplorare tutto: per chi ci riesce ci sono congratulazioni a palate.

Nel tentativo di creare un gioco che rappresenti per Megadrive quello che Mario ha rappresentato per la Nintendo, la Sega merita l'apprezzamento per non avere creato uno dei tanti cloni, ma un gioco, al contrario, davvero originale nel suo approccio al genere delle piattaforme e divertentissimo da giocare. Anche se ci sono elementi che possono infastidire, per esempio il modo scocciante con cui a volte Sonic deve superare colline scoscese o il controllo ogni tanto un po' macchinoso, questi sono comunque di secondaria importanza in un gioco che è, nell'insieme, caratterizzato da un'estrema facilità e fluida giocabilità. È un gioco difficile, senza essere frustrante, coinvolgente senza essere ripetitivo: giocarlo è un vero piacere.

I LIVELLI

COLLINA VERDE

Vuole essere un'anticipazione di quello che verrà dopo, e quindi per inserire con delicatezza nello stile di Sonic il più imbranato dei giocatori, la collina verde si presenta con mosse abbastanza standard. Non lasciatevi però ingannare dalle apparenze perché ci sono anche moltissimi percorsi tortuosi e scorciatoie da scoprire nella vegetazione. Una delle caratteristiche più interessanti di questa zona (che si ripete in tutto il gioco) è una specie di cavatappi-cerchio-della-morte che Sonic può eludere solo facendo una gran corsa verso l'alto accumulando abbastanza velocità. Bisogna fare attenzione quando si esce dalla spirale (inevitabilmente a velocità sostenuta) per non andare a sbattere contro un paracolpi che potrebbe rispedirvi dritto al posto dal quale provenite. Il malvagio dottor Eggy vi aspetta alla fine del terzo atto (o area) in un potente aviogetto, tutto impegnato a impedirvi di raggiungere il livello successivo. Armato di una pesante palla da prigioniero (la famosa... palla al piede!) è un tipo abbastanza duro - l'unico modo per Sonic di liberarsi di lui è usare delle piattaforme speciali per saltare sulla testa di Eggy. Non sperate di non vederlo più dopo averlo sconfitto, perché ricomparirà alla fine dei livelli successivi, ogni volta con un'arma più potente.

ZONA DEL MARMO

In questa seconda zona lo stile del gioco cambia radicalmente. Qui, tanto per cominciare, le cose assumono, dal punto di vista grafico un aspetto molto "greco". In ogni atto il procedimento di base è sempre lo stesso: dopo qualche schermata in cui si salta sulle teste di alieni e di

La zona del marmo

scorazzate varie, Sonic si sposta sottoterra in un territorio molto simile a quello di *Rick Dangerous*. È tempo di spremersi le meningi per risolvere una serie di rompicapo (per esempio abbattere dei pistoni che a loro volta aprono delle porte e via dicendo) e di migliorare la capacità di maneggiare il joypad perché, per la prima volta, il gioco si presenta più insidioso, richiedendovi una destrezza maggiore. Superare un mare di fuoco su blocchi galleggianti, evitare dei carichi chiodati che scendono su catene dal soffitto e allontanare una grande colonna di fuoco che vi insegue lungo uno stretto corridoio non è un'impresa da poco. Insomma si tratta di sopravvivere a tutto ciò e di tornare in superficie per la volata finale.

ZONA SPRING YARD

Il terzo livello prende il suo inverosimile nome dalla scomposta massa di stantuffi a molla che sono vitali a Sonic per riuscire ad andare avanti. Ognuno dei tre atti è stato costruito con piattaforme a distanze e altezze da capogiro, che solo l'uso dei molti pulsanti di salto permetterà a Sonic di spostarsi un po' dappertutto. Ci sono molte trovate originali, come per esempio una scena abbastanza strana dove le piattaforme sono sostituite da pulsanti segna punti da flipper, che consentono a Sonic,

(In alto a sinistra) La zona della Collina Verde
(A sinistra a metà) La zona Starlight
(In basso a sinistra) La zona dell'Ingranaggio

La zona Spring Yard

trasformato in pallina, di ammassare punti extra!

ZONA DEL LABIRINTO

Nel quarto livello la somiglianza con *Rick Dangerous* è più marcata; qui gli scenari sono adornati da brillante oro di stile azteco e un territorio più difficile rende ancora più vitale l'abilità nel superare le piattaforme. In questo livello entra in campo un elemento nuovo: l'acqua! Il livello della marea si alza e gran parte dell'azione si svolge sott'acqua. Qui la velocità d'azione, per riprodurre realisticamente i movimenti acquatici, è maggiore. I ricci non sono in grado di respirare sott'acqua perciò Sonic deve impadronirsi continuamente di bolle d'aria che salgono dal fondo marino per colmare la sua scorta d'ossigeno. Non mancano cattivoni nello stile marinaio che cercano di intralciarvi la strada e, come suggerisce il nome della zona stessa, il layout di questa parte è decisamente labirintico, rendendo facile il disorientamento se non avete un'adeguata prontezza di spirito.

ZONA STARLIGHT

È meglio non parlar troppo degli ultimi livelli, basta dire che questa zona ha un aspetto molto spaziale e tecnologico. Come in Spring Yard ci sono pistoni a rimbalzo che aiutano moltissimo Sonic a spostarsi fra le numerose e altissime piattaforme. Com'è logico aspettarsi è molto difficile.

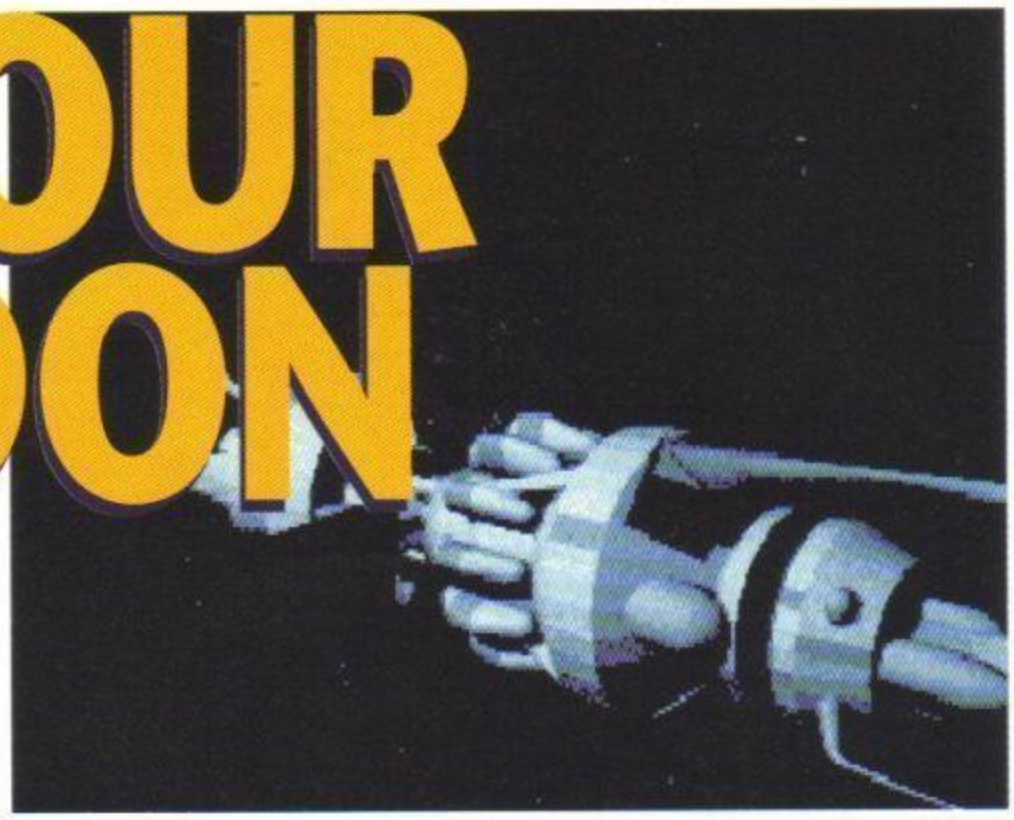
ZONA DELL'INGRANAGGIO

Eccoci giunti alla sfida finale! In questa zona, come suggerisce il nome, ci sono molti macchinari e Sonic è sottoposto all'ultimo sforzo da... questo lo lasciamo scoprire a voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMOUR GEDDON



Il dopo-olocausto nucleare secondo la PSYGNOSIS

Un'altra prova che le presentazioni della Psygnosis rappresentano lo stato dell'arte...

"Non aspettatevi troppo dalla fine del mondo" (Stanislaw J. Lec)

Lo scenario di *Armour-Geddon* ci presenta un Pianeta Terra irriconoscibile dopo l'armageddon (o fine del mondo). Un conflitto nucleare scatenato da una semisconosciuta potenza dell'Est sconvolge gli equilibri raggiunti dopo anni di guerra fredda tra le superpotenze.

Alcuni sopravvisuti, pochi privilegiati comunque, non si danno per vinti e cominciano la ricostruzione sotterranea della civiltà, lasciando gli altri in superficie a morire contaminati dalle radiazioni. I Rifugiati, così denominati, decidono quindi di tornare in superficie con l'intento di porre fine alle numerose ostilità tra i gruppi di sopravvisuti rimasti, dando il via a una seconda Genesi della razza umana, da loro guidata. Ma alcuni gruppi di sopravvisuti invidiosi, spinti da brama di vendetta contro i Rifugiati (questo mi ricorda moltissimo *Zardoz*, cult movie di fantascienza semisconosciuto che ha come protagonista Sean Connery in una delle sue più memorabili interpretazioni), progettano di annientarli tutti utilizzando un megacannone laser per colpire un satellite orbitante intorno alla Terra. Il colpo verrebbe risparato indietro con potenza ancora maggiore, annientando gli ignari Rifugiati, con i ribelli al sicuro in rifugi segreti. A quanto pare il recente olocausto non ha insegnato nulla, l'uomo è sempre lupo per gli altri uomini... Comunque, i Rifugiati sono venuti a conoscenza del piano e sono pronti a lanciare l'offensiva.

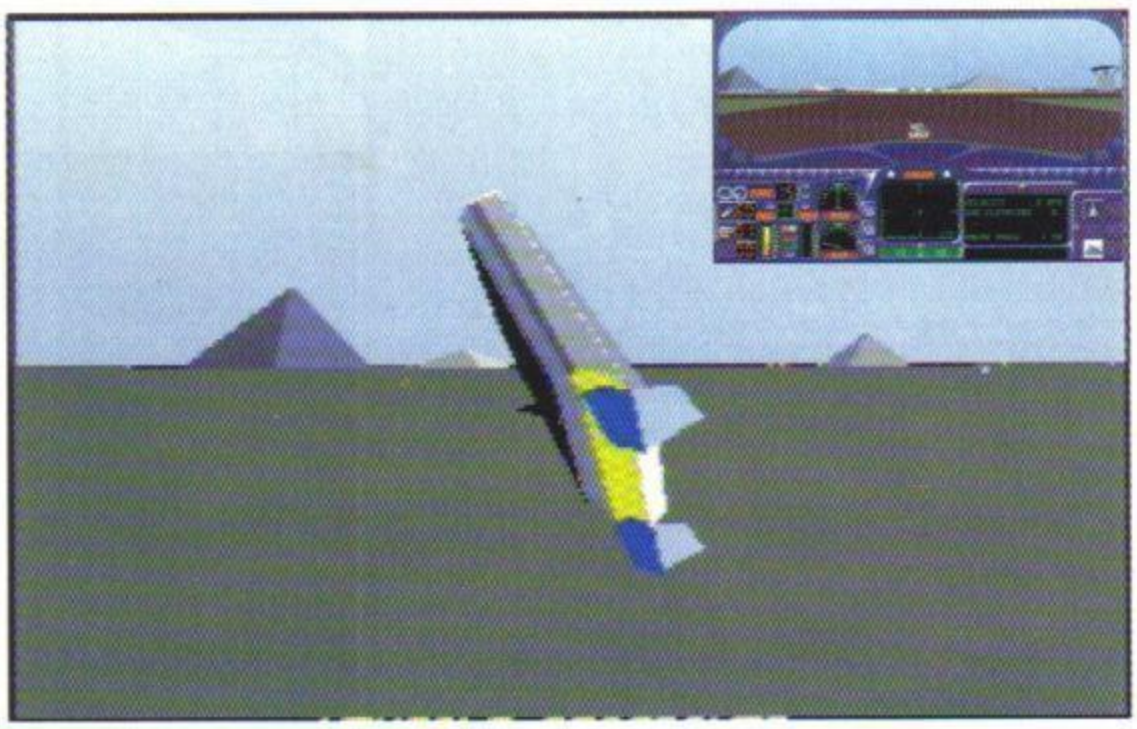
Il gioco vero e proprio inizia ora. Il primo obiettivo è trovare i cinque componenti della Bomba al Neutrone, unica arma in grado di fermare il piano nemico,(questo costituisce le prime cinque missioni), costruirla e usarla per distruggere il megacannone (ultima delle sei missioni), nascosto in un edificio. L'ultimo nato della software house di Liverpool è un eccellente simulatore di volo con numerosi elementi strategici, che permette di organizzare massicce offensive con sei mezzi militari diversi, scelti tra tre aerei e tre terrestri: bombardiere, caccia a reazione, elicottero, veloce carro leggero, carrarmato, hovercraft.

La popolazione sotterranea ha a disposizione un piccolo nugolo di scienziati e tecnici addetti allo sviluppo e alla produzione dei mezzi. Il materiale è difficile da trovarsi, quindi sarà molto utile riciclare pezzi usati o non necessari.

È possibile caricare a bordo di ogni mezzo tre tipi di armamenti (laser, proiettili, bombe a caduta libera, bombe a scoppio ritardato, missili a ricerca di calore) o apparecchiature speciali (Visibilità notturna, razzi di segnalazione, serbatoi a goccia, invisibilità ai radar, telepod, fuelpod, ecc).

La difficoltà di gioco è piuttosto alta: i mezzi nemici non ci penseranno due volte prima di farvi la pelle, ma, una volta che avrete superato gli ostacoli iniziali, rimarrete incollati al video. Il panorama è dettagliato e ben definito, i poligoni pieni si muovono con molta fluidità, sebbene, come evidenziato dal Beta Test (K 28), manchino di finezze estetiche. La presentazione del gioco è semplicemente eccezionale: ancora più incredibile di quella di *Awesome* (anche se la mia preferita resta sempre quella di *Blood Money*, de gustibus).

Forse sei missioni non sono molte, ma ai principianti possono bastare. Le innovazioni sono poche, ma se amate questo tipo di giochi e considerate *Carrier Command* e *Battle Command* due capolavori, beh, perdere *Armour-Geddon* sarebbe un peccato.



La grafica solida è molto fluida e si possono scegliere tra 3 tipi di mezzi aerei o 3 terrestri.

Tutto molto ben fatto: piacerà molto ai cultori del genere, anche se è leggermente penalizzato da un numero non troppo alto di missioni possibili

K VOTO
835

7 8 7 8
G QI A PK

AMIGA

Nonostante i 7 Mhz della macchina di casa Commodore, i poligoni di *Armour-Geddon* sono animati con una fluidità e una velocità invidiabili. La giocabilità è buona, forse l'unica pecca, se così si può definire, è costituita dalla poca longevità. Non si può avere tutto dalla vita.

PIANO DELLE USCITE

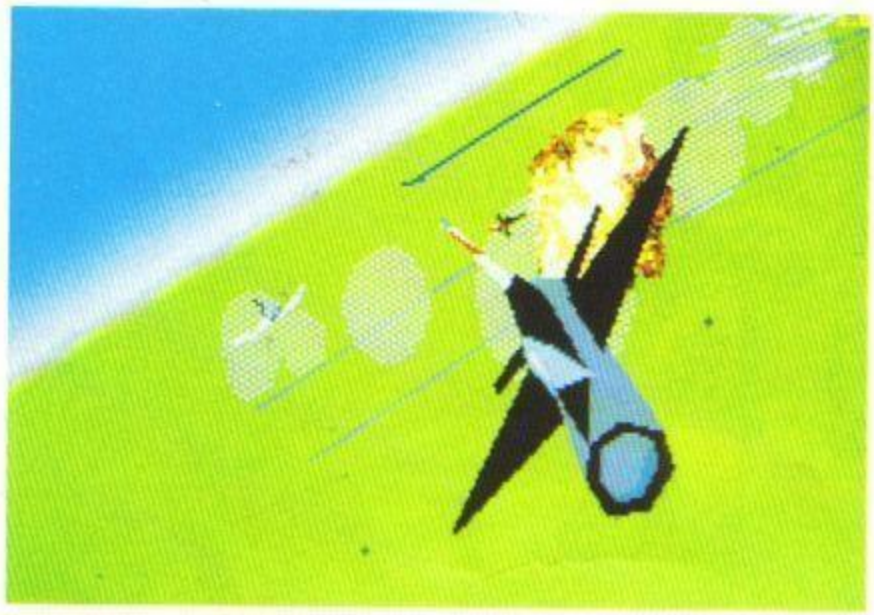
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CHUCK YEAGER'S AIR

Finalmente! Dopo due capitoli dedicati al volo, il primo pilota che è riuscito a superare il muro del suono, vi darà la possibilità di ridurre a brandelli qualche avversario - con la complicità della ELECTRONIC ARTS.

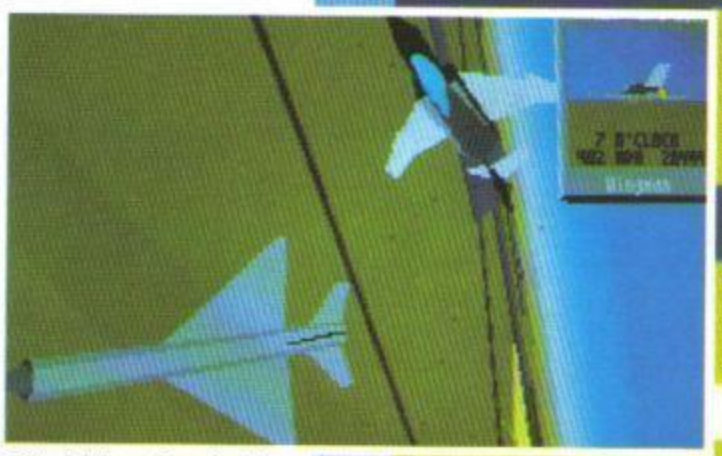
Era anche ora! Più o meno tutti sono a conoscenza della storia: dopo aver superato la barriera del suono, aver provato tutti i generi di pericolosi prototipi militari statunitensi, ed essendo quel che si definisce "un ragazzo di cui fidarsi" in tutte le occasioni, alla fine Chuck Yeager ha lasciato l'aviazione, e ha deciso di utilizzare la terza età per curare, grazie alla sua notevole esperienza, le simulazione aeree della EA. L'uomo che è da oltre trent'anni una leggenda vivente, ha aiutato a produrre due programmi, che, anche se molto realistici, avevano un grande handicap: non c'erano armi montate sugli aerei simulati dalla EA!

La stessa EA afferma che la mancanza di combattimenti e duelli aerei è stato il problema maggiore incontrato dai piloti che hanno volato sulle Linee Aeree Simulate Chuck Yaeger - il sistema "pacifico" può essere più realistico, ma purtroppo non c'è molto da fare.

Tuttavia, la terza opera firmata Chuck Yaeger cambia notevolmente la situazione! Sono passati i giorni dei voli allegri e spensierati tra candide nuvolette bianche, ora è il momento di vedere aerei trasformati in carcasse dai proiettili, di sentire il metallo che si piega e i piloti urlare negli abitacoli imprigionati dalle fiamme dopo che un missile è andato a segno. È molto più divertente (almeno finché è tutto simulato...)! Come negli altri due capitoli targati Chuck Yaeger, in *Air Combat* è stata prestata molto cura al realismo e ai dettagli. Potete scegliere di volare su uno dei velivoli che hanno solcato i cieli dei tre grandi conflitti statunitensi degli ultimi cinquant'anni - la II Guerra Mondiale, la Corea e il VietNam - insieme a un discreto numero di aerei degli ultimi anni di entrambe le parti della Cortina di Ferro.

Ci sono una moltitudine di missioni costruite su misura, un'opzione "campagna" che comprende quindici missioni, e un editor che vi permette di disegnare la missione dei vostri sogni, dal tiro a piattello contro uno stormo di aerei pilotati da apprendisti a un duello testa a testa contro un pilota al cui confronto il Barone Rosso sembri un novellino. Qualunque opzione decidiate di scegliere, non sarà mai un semplice "trova e massacra". Le missioni includono la possibilità di proteggere una formazione di bombardieri dal fuoco avversario, mitragliare a terra, e bombardare gli obiettivi nemici. Anche se l'ambiente di *Air Combat* è molto più violento degli altri prodotti di Yeager, alla base della simulazione c'è ancora l'addestramento, e ogni sforzo è stato compiuto in modo che chi gioca con questo prodotto sappia il fatto suo. Il manuale vi guida con una completa Scuola di Volo, dalle basi - volo in quota, virata e picchiata - alle acrobazie mozzafiato come il giro della morte o l'avvitamento a spirale.

L'opzione "Test Flight" vi consente di controllare il livello di apprendimento senza aver d'intralcio apparec-



Alti nei cieli, e spingendovi oltre un numero considerevole di G dando la caccia a quel solitario MIG. Il quadrato indica che il computer del missile lo ha già adocchiato, ma avrete bisogno di agganciarlo meglio se volete essere sicuri di colpirlo. E state attenti anche a non schiantarvi...

Divertente! Siete giusto sopra e dietro la vostra preda (la posizione migliore per attaccare in un duello aereo), e anche se il furbacchione sta cercando di evitarvi, quel quadrato indica che lo avete agganciato e che basta una pressione del pulsante per fargli raggiungere i suoi antenati.

È l'ideale per i veri conoscitori delle simulazioni più serie. È richiesta una buona perseveranza per ottenere il meglio dal programma, ma ne vale la pena.

K VOTO
900

IBM PC

La grafica VGA è un vero piacere per gli occhi, e le orecchie dei possessori di schede sonore saranno trattate altrettanto bene. In una parola (beh, tre per l'esattezza) un ottimo prodotto.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L69000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	GENNAIO
ATARI ST	prezzo nc	GENNAIO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

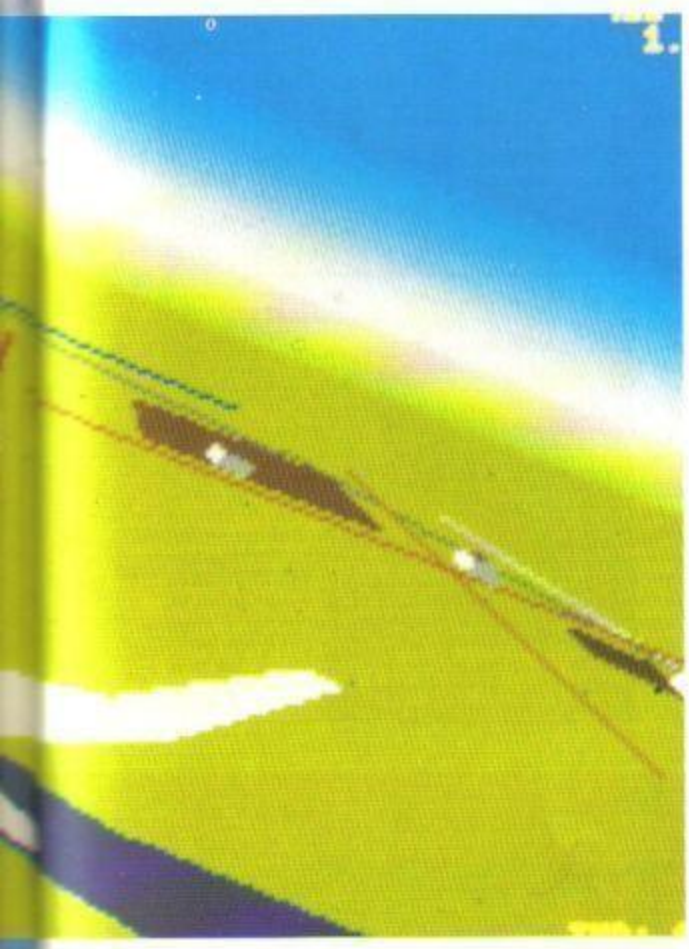
http://www.oldgamesitalia.net/

Chuck ha fatto ben di più che prestare semplicemente il suo nome a questo gioco - appare nel volo di preparazione per dare i suoi preziosi consigli su come affrontare le missioni. Inoltre anche durante i combattimenti farà sentire la sua presenza grazie a vitali consigli su come togliervi dai guai. Qui, per esempio, mentre un aereo avversario sta arrivando ad alta velocità da dietro, il pilota sta seguendo il consiglio di Chuck di virare bruscamente a sinistra.

"È sempre meglio essere il martello che il chiodo"

- Generale Chuck Yeager

COMBAT



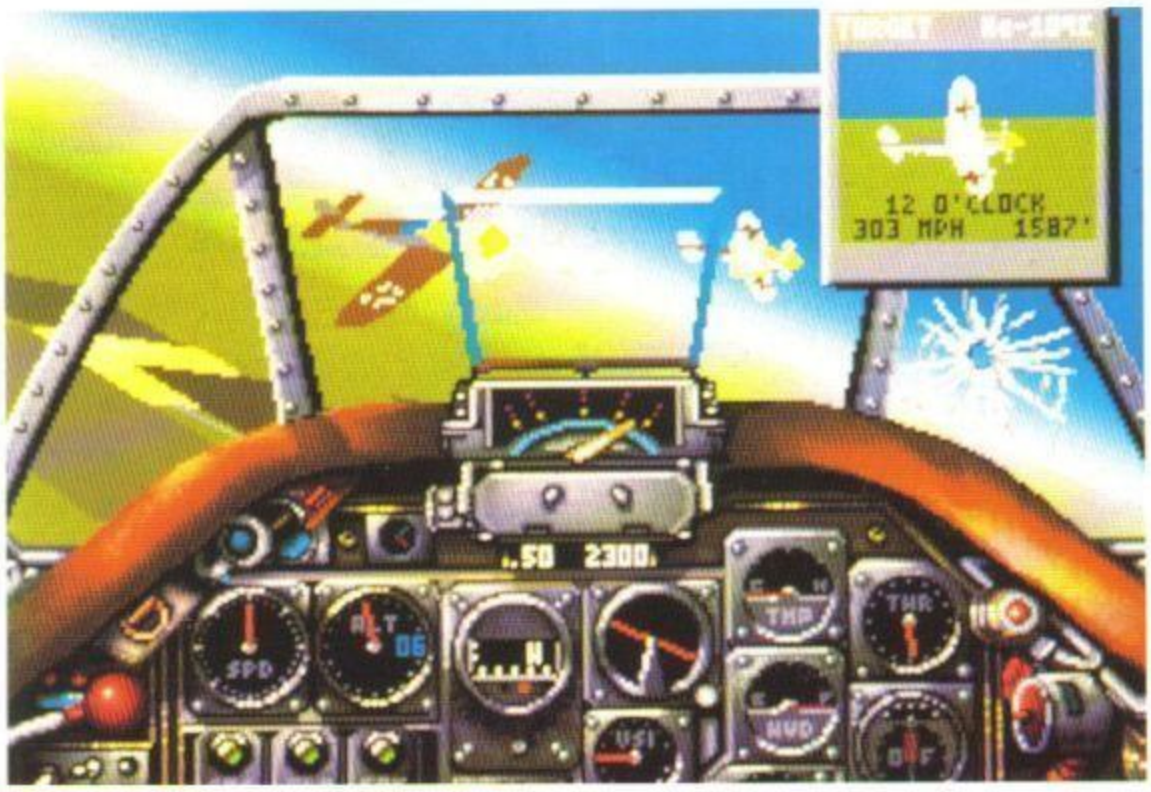
chi nemici - vi conviene sfruttare al massimo questa opzione, perché affrontare i cieli senza un'adeguata preparazione significa finire ridotti a brandelli. Ricordatevi che la perseveranza è la virtù dei forti!

Un ulteriore miglioramento è dato dal Registratore di Volo. Tutto quello che farete, dal decollo all'atterraggio viene registrato e può essere esaminato sia in volo che a terra, per poter vedere cosa è accaduto e perché. Quella brillante manovra, quell'imbarazzante picchiata - tutto può essere esaminato da qualsiasi angolazione. I controlli del video vi permettono di tornare indietro nella registrazione, rivedere il replay e salvare su disco i momenti migliori per i posteri.

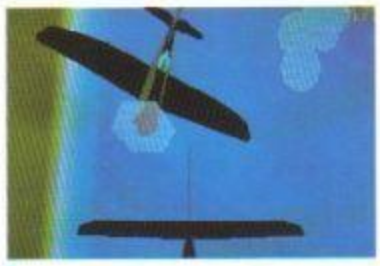
È senza dubbio il miglior aspetto per quanto riguarda l'addestramento - permettere al pilota di rivedere la sua performance da una differente prospettiva gli consente di valutare meglio quello che ha fatto - anche di capire perché le cose sono finite male. Il realismo è il punto di forza del gioco, e sicuramente i disegnatori saranno impazziti per far sì che ogni aereo, inclusi quelli ormai fuori servizio da decenni, fossero riprodotti accuratamente, sia per quanto riguarda le prestazioni, sia per gli strumenti dell'abitacolo. Tuttavia sono inclusi degli "optional" come la possibilità di vedere l'aereo in volo dall'esterno e la visione dal missile.

Per quelli che preferiscono perdere la testa tra pulsanti, comandi e una riproduzione tecnica nei minimi dettagli piuttosto che semplici acrobazie "arcade" in stile, per esempio, *Jetfighter II*, *CY's Air Combat* è il massimo. L'aspetto del programma più calcato sull'addestramento che su una semplice simulazione militare aumenta l'idea di realismo, e le ultime parti del manuale - che si integrano bene con il gioco stesso - sono una lettura davvero interessante. Sicuramente non è dedicato ai fan degli arcade che non concepiscono un'interazione maggiore di su-giù-destra-sinistra-fuoco, ma se cercate una sfida e un'esperienza a lungo termine, non potrete sbagliare.

Le missioni "fai da te" vi permettono di porre faccia a faccia due aerei qualsiasi. Nel quadro pre-volo, Chuck vi darà la sua opinione sul confronto dei due aerei. In questo caso, la maggior capacità di manovra del MiG15 Fagot avrà la meglio sul veloce F-86E Sabre.



(Destra) Mentre il sistema video consente il replay, la scatola nera permette di ottenere un quadro tattico completo dell'intera missione. Le vere scuole di volo usano un sistema molto simile...



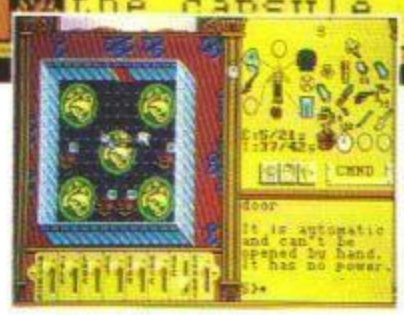
(Sinistra) DAKKA DAKKA BOOM! Mentre siete in volo ad alta quota sul vostro fido P51 Mustang, un M 109 a ore dodici vi sta dando fastidio - come dimostrano i buchi nella calotta dell'abitacolo. In ogni momento è disponibile un rapporto danni per farvi sapere come siete conciati.

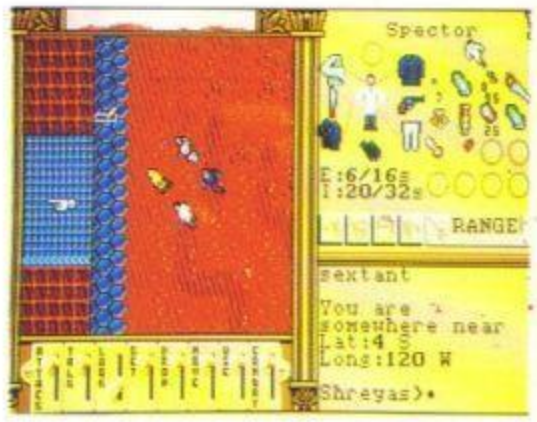
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Martian Dreams





Roberta Williams, la donna che scrive per la Sierra la serie di *King Quest*, ha recentemente dichiarato che non considera affatto i suoi lavori come semplici "giochi", ma che si ritiene una narratrice. *King Quest* e gli altri titoli della Sierra vendono moltissimo e quindi deve esserci del vero nelle affermazioni della Williams.

Martian Dreams, l'ultimo gioco della serie, ha il genere di scenario che farebbe mettere in ginocchio i titani di Hollywood e i redattori in cerca di sceneggiature.

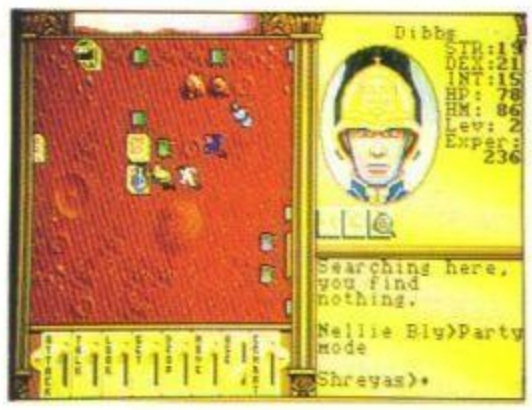
Immaginate tutti i personaggi del XIX secolo che vorreste incontrare, trasferiteli in una mitica navicella spaziale e, a questo punto - per far piacere agli amanti della fantascienza, lanciateli verso Marte. Il risultato è una miscela affascinante di "Assassinio sull'Orient Express" e "Il Pianeta Proibito" con un piccolo cast di celebrità che vaga sul pianeta, che forma compagnie e che, se proprio non cerca di farsi fuori a vicenda, si muove comunque verso quella direzione.

L'obiettivo del gioco è recuperare questi personaggi dal Pianeta Rosso. Per far ciò venite lanciato in un cannone spaziale del XIX secolo (messo in azione da Rasputin in persona, ah, ah, interessante, no?) esattamente come quello che due anni fa era partito, prematuramente, durante una celebrazione ufficiale con le suddette celebrità a bordo. Nella vostra missione di salvataggio siete accompagnato dalla giornalista Nelly Bly (un interesse di carattere amoroso, a giudicare dall'aspetto di Nelly, ma il computer non capisce parole difficili), da Sigmund Freud, dal dottor Blood e da Nikola Tesla (inventore dei motori a corrente alternata).

Candidamente vi aspettereste che a darvi il benvenuto, una volta arrivati, ci siano personaggi famosi del diciannovesimo secolo, da Lenin a Calamity Jane. In realtà quando arrivate a destinazione vi rendete conto che tutti, uomini e donne, si sono imbattuti in una cultura marziana scomparsa da tempo e, in parte in seguito alle proprie scoperte, in parte a causa delle loro forti personalità egocentriche, hanno formato cricche sparse in tutto il pianeta. Pare anche che alcuni di loro nel frattempo siano diventati un po' matti, probabilmente a causa delle sperimentazioni fatte con le "Macchine dei sogni" di Marte.

Il vostro compito è quindi abbastanza complicato. In primo luogo dovete localizzare questi signori e riportarli sulla terra. Non si tratta di una cosa semplice, considerato che alcuni di essi si sono messi in pasticci particolarmente antipatici. Dovete perciò esplorare il pianeta, cosa per altro tutt'altro che semplice, pieno com'è di piante insidiose al cui confronto una ferocissima tigre è una timida mammola. Infine dovete cercare di capire tutta la nuova tecnocultura e scoprire perché tutti gli abitanti del pianeta sono morti o se... sono morti.

Il risultato porta a uno dei migliori giochi di ruolo degli ultimi anni, e il messaggio è molto chiaro: si tratta di una storia improbabile che vi farà fantasticare in molti modi.



gioco K

L'ultima uscita della Origin della serie "Worlds of Ultima" è solo una storia improbabile?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARTE: GUIDA FACILE

Uno degli aspetti migliori di *Martian Dreams* è senz'altro la struttura del gioco. Molti giochi di ruolo (e *Ultima VI* è fra questi) sono deludenti perché pongono il giocatore di fronte a un gioco troppo complesso sin dalle battute iniziali.

Il più delle volte ciò comporta un'ampia e incomprensibile mappa sulla quale si gira per ore nella speranza di trovare posti interessanti. Qui invece, Marte è diviso da un sistema di griglie ed è facile verificare la propria posizione in qualsiasi momento, grazie all'uso di un sestante. A facilitare ulteriormente le cose la prima destinazione interessante vi viene fornita subito dopo averla chiesta ai vostri compagni e questo vi permette di arrivare a un altro membro del gruppo che a sua volta è fonte di moltissime informazioni riguardo il Pianeta Rosso. Potete, naturalmente, continuare la vostra esplorazione da solo, e la mappa, che accompagna il gioco, per quanto a prima vista possa apparire un po' noiosa, ha in realtà molti punti che indicano posti interessanti.

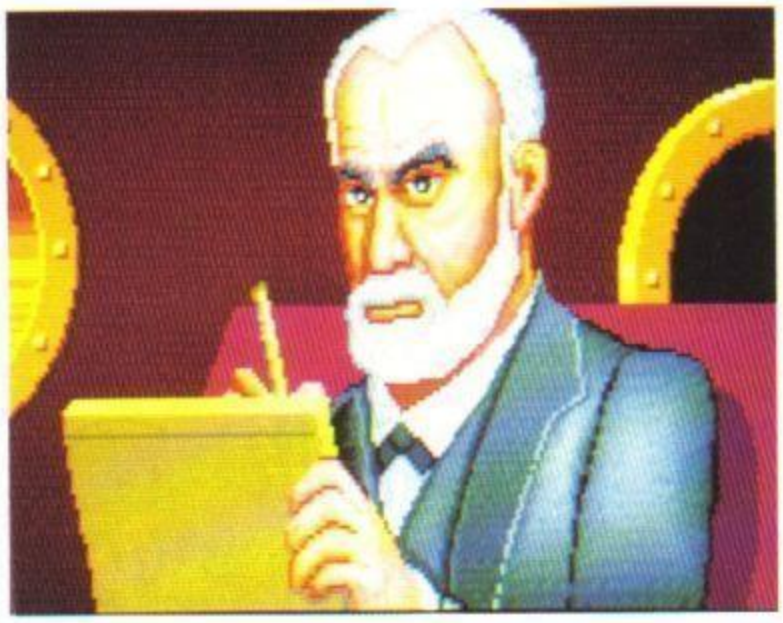
L'interfaccia in *Martian Dreams* è superba. Il gioco è completamente controllato dal mouse, ma se preferite un sistema più veloce potete dare gli stessi comandi da tastiera. Grazie al comando intelligente "default command" potete compiere azioni comuni (per esempio guardare) facendo un solo clic sull'oggetto o il posto giusto.

Il nuovo sistema di *Ultima* possiede anche un sistema di interazione intelligente con i personaggi che non solo consente delle lunghe interazioni con personaggi principali, ma mette anche in risalto dei "tasti chiave" di dialogo che sono utili basi a ulteriori indagini, evitandovi l'onere di dover comporre continuamente delle parole senza avere risposta.

Il risultato finale è un gioco che cerca di essere nello stesso tempo un'incantevole storia e un'esperienza interattiva fantastica.

(In alto a sx) La prima vista di Marte mentre cercate di forzare il portello della capsula spaziale all'inizio del gioco. L'inventario grafico sulla parte sinistra dello schermo elenca oggetti concordati da ammassare nella capsula spaziale prima di decidere che è più sicuro andar via. (A sinistra) Testimonianze della civiltà marziana - in alto: una specie di tempio? Sotto: a cosa serve quella leva (dietro un ponte costruito su uno dei canali)? Più tardi (in fondo a sinistra) troverete il posto della spedizione del 1893, ma, a parte Dibbs (di cui vedete la foto), gli unici segnali rimasti della presenza delle celebrità "appiedate" sono alcune sedie vuote e oggetti personali sparsi qua e là.

Queste case spaziali (sopra) sono di gran lusso, in questa c'è persino un organo (A sinistra).Siete attaccati da Fagiolini Saltatori. D'accordo, sono un po' smilzi, ma sono estremamente feroci. Siete stati avvertiti. (Sotto) Creazione freudiana di un personaggio.



(Sopra) La convivenza nello stesso posto (in senso letterale) di Calamity Jane e Wild Bill Hickok. Sono solo due dei personaggi famosi diventati abitanti di Marte durante i due anni di confino sul pianeta; vi danno una mano in cambio di favori - cosa che può rivelarsi fatale.

Gli opuscoli e il materiale della confezione non sono il massimo, ma il gioco vero e proprio coinvolge subito. Il livello di interesse aumenta vertiginosamente dopo tre ore di gioco, quando i vostri personaggi iniziano ad avere più esperienza e la sfida si fa sempre più coinvolgente. Non lo mollerete a meno che non lo rompiate...

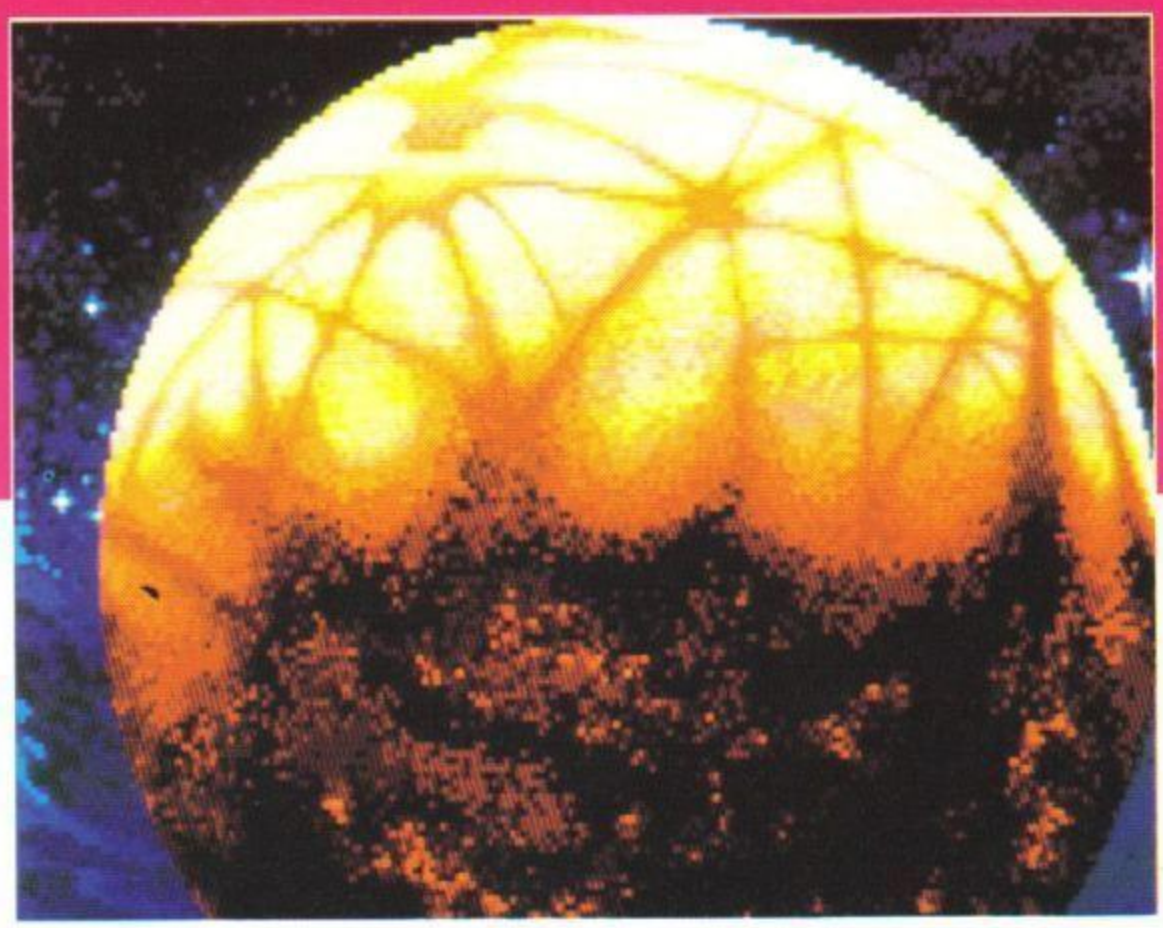
K VOTO
928

IBM PC

La colonna sonora è un vero e proprio bonus in questo gioco, poiché gli effetti musicali sono davvero straordinari. Vi serve un hard disk di almeno 5 megabyte (un 286 o superiore) e una scheda grafica VGA. Anche così l'azione tende a rallentare quando nelle vicinanze ci sono troppi mostri, senza nuocere tuttavia al gioco che rimane comunque molto valido.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L69000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	ANNUNCIATO



UN RACCONTO AFFASCINANTE

Controllate voi stessi le caratteristiche vincenti che fanno di *Martian Dreams* un K gioco...

- La struttura professionale della trama, scritta da validi autori, aumenta notevolmente l'interesse della storia e l'atmosfera del gioco.
- Un'interfaccia superlativa che consente interazioni complesse con i personaggi, gli oggetti e le località senza interferire nella trama.
- A tutt'oggi il miglior sistema di combattimento dei giochi di ruolo, che permette a ogni membro del vostro gruppo quattro opzioni automatiche di combattimento o un controllo completamente manuale.
- Dettagli degli scenari molto verosimili, particolarmente riusciti nelle descrizioni di personaggi storici concreti.
- Un sistema originalissimo di generazione dei personaggi: siete persino intervistati da Freud!
- Un'intelligente struttura di gioco che riesce a conservare l'interesse del giocatore dall'inizio fino all'ultima schermata.
- Finora il migliore uso di software per generare diversi scenari (per ora *Ultima VI* e *Savage Empire*, titoli destinati a aumentare).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1000 MIGLIA
Volume 1: 1927/1933

La SIMULMONDO ci offre un tuffo nell'epico passato dei pionieri delle corse automobilistiche

Nel dicembre del 1926 Franco Mazzotti, Ajmo Maggi, Renzo Castagneto e il giornalista della Gazzetta dello Sport Giovanni Canestrini ebbero l'idea di creare una corsa per vetture sportive a tappe che partisse da Brescia, raggiungesse Roma per poi ritornare ancora a Brescia, raggiungendo un totale di 1600 chilometri, la decisione era stata presa un po' per passione e un po' per diminuire lo strapotere del giro d'Italia, che in quegli anni focalizzava l'attenzione di tutti gli sportivi italiani.

Fu così, che il 26 marzo del 1927 partiva la prima edizione di quella che ancora oggi viene definita la più bella corsa automobilistica del secolo: la 1000 Miglia.

I nomi dei piloti che vi presero parte, nel corso degli anni, sono ormai entrati a far parte della storia. Ascari, Tazio Nuvolari e lo stesso Enzo Ferrari. Così come le marche che iscrissero le loro macchine. Mercedes, BMW, Jaguar, Citröen, Alfa e Ferrari.

La Simulmondo dopo il colpo del mese scorso (Dylan Dog), è riuscita ancora una volta ad assicurarsi una lincenza senzá dubbio molto ambita, e che siamo sicuri avrà un peso ben diverso anche al di fuori dei confini italiani.

Il gioco è diviso, come nella realtà, in tappe. E propone una visuale alle spalle della vettura che stiamo controllando in quel momento. Tutte le particolarità di quell'epica corsa sono state riportate al silicio. All'inizio di ogni tappa è possibile rifornirsi di acqua, pneumatici di ricambio, batterie, e via dicendo, per evitare eventuali problemi durante la corsa. Non potrete, come fece Nuvolari, togliere il cofano della vostra macchina per ovviare a problemi di raffreddamento, ma la sensazione di dover procedere alle riparazioni il più velocemente possibile, per evitare la perdita di minuti preziosi, è la stessa.

Oltre alle normali tappe, che sono 16 per Amiga, come quelle delle prime edizioni, 11 per PC, che vanta una grafica VGA a 256 colori che arriva addirittura a superare quella del gioiello della Commodore, e 8 per C64, dovrete affrontare le temibili tappe notturne in cui saranno disponibili anche i fanali per illuminare i pericolosi tornanti che vi toccherà affrontare. Naturalmente potrete sempre fare come Nuvolari, che per assicurarsi la prima posizione tenne le luci spente per superare il suo diretto avversario, ma è una pratica che sconsigliamo vivamente. In definitiva, il gioco è molto curato, e, cosa che sembra essere ormai diventata abituale per la software house di Bologna, capace di ricreare la reale l'atmosfera della corsa. *1000 Miglia Volume 1: 1927/1933 The Roaring Years of Sports Car*, questo è il titolo completo, simulerà le prime 7 edizioni della corsa, mentre altri due volumi sono già in preparazione.

ßeta Test

- Reale possibilità di condurre tutte le macchine che parteciparono realmente alla corsa.
- Scorrimento fluido e veloce che rende perfettamente la velocità e la pericolosità di alcuni tratti del tracciato.
- Molte opzioni che danno la sensazione di interagire in maniera effettiva con il risultato finale di ogni tappa.
- Sette edizioni sono molte, ma avremmo preferito fossero di più.
- Per ora, ma dovrebbe essere migliorata, l'animazione dei piloti è poco vivace, non rispettando appieno le sollecitazioni a cui i conducenti erano sottoposti in gara.

AMIGA	prezzo nc	OTTOBRE
C64	prezzo nc	OTTOBRE
IBM PC	prezzo nc	OTTOBRE

"Nuvolari era basso di statura, Nuvolari é un uomo fuori dal normale".

Il Grillo Parlante

VIA S. CANZIO, 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
GENOVA SAMPIERDARENA
VIDEOGIOCHI PER
AMSTRAD - ATARI - COMMODORE - MSX - SPECTRUM
NINTENDO - ATARI 2600 - SEGA

PUNTO COMPUTER ITALIA

I PREZZI PAZZI DEL GRILLO

Interfaccia Midi Amiga	L.	45.000
Digitalizzatore VID Amiga	L.	80.000
Syntetic Sound Amiga	L.	120.000
Espansione 512Kb. Amiga Int.	L.	90.000
Espansione 1.5Mb. Amiga Int.	L.	245.000
Espansione 2Mb. Amiga Est.	L.	350.000
Genlock Esterno Amiga	L.	349.000
Genlock Professionale Amiga	L.	1.799.000
Data Switch 2 Posizioni	L.	40.000
Data Switch 4 Posizioni	L.	50.000
Drive Esterno 3"1/2 Amiga	L.	165.000
Scheda Televideo	L.	180.000
Selettore Mouse/Joystick Amiga	L.	32.000
Mouse ottico Amiga-PC-Atari	L.	110.000
Dischetti 3"1/2 (minimo 100 pz.)cad.	L.	750
Tappetino per Mouse	L.	12.000
Joystick a distanza ad infrarossi	L.	60.000

NOVITA':

MODEM 1200 Baud
MODEM 2400 Baud

MINI- PORTATILE
MISURE
11 Cm x 6 Cm x 2.2 Cm

1200 B **L. 195.000**
2400 B **L. 340.000**

Si Prenota **Vision Colorbust,** scheda grafica con 16.000.000 di colori + software MEGAPAINT. Lavora su tutte le risoluzioni grafiche AMIGA. Collegabile al VIDEON e compatibile con tutti i Genlock.
Funziona su tutta la serie AMIGA.
L. 950.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

oro, incenso & mirrorsoft

Cathy Campos della Mirrorsoft è venuta a trovarci in redazione. Risultato? Un Beta Test e alcune succose anteprime

Mega-Lo-Mania

Di questi tempi i giochi "divini" vanno fortissimo e ci stanno provando in molti a ripeterne il successo. Tra i tanti, anche quelli della Sensible Software, già programmatori di *Microprose Soccer* e *Wizball*. Non è un caso, quindi, che *Mega-Lo-Mania* ricordi molto i due giochi della Bullfrog, sia graficamente che come struttura di gioco. Lo scopo è quello di difendere la propria postazione o castello e armare il proprio esercito per sconfiggere i nemici.

Si inizia con un mondo o isola da conquistare piuttosto semplice (un solo nemico e due soli settori) e un determinato numero di soldati. Quest'ultimi si moltiplicano gradualmente fornendovi nuova carne da cannone per sviluppare la vostra strategia. In totale il gioco ha 28 isole distribuite su 10 diversi periodi storici con varie tecnologie e livelli evolutivi.

In qualità di semidio o comunque capo del vostro popolo/esercito, il vostro compito è di dargli ordini, facendogli attaccare i castelli nemici, difendere il vostro maniero o inventare nuove armi. Il gioco si controlla tramite mouse cliccando sulle varie icone che appaiono sulla sinistra dello schermo. Per esempio la icona a forma di lampadina serve per le invenzioni (vi ricorda niente?), mentre quella per la difesa ha la forma di un arciere appostato sui merli di un castello. Tutte le icone sono raggruppate in base a un sistema gerarchico che si ramifica sempre più col progredire del gioco e delle possibilità. All'inizio le icone sono poche e i comandi che potete dare semplici e immediati. Col progredire dei livelli appaiono nuove icone e nuovi elementi (come la gestione delle materie prima e così via) e per riuscire a sconfiggere gli avversari bisogna essere molto veloci a "programmare" le icone dando i comandi giusti al momento giusto.

Le icone principali: il bulbo bianco è per le invenzioni, mentre con le altre potete accedere alle armi e alle risorse.

Per difendere il castello dovete posizionare delle vedette armate nei buchi sul tetto del castello.

Nel secondo mondo la mappa diventa più complessa e i nemici da fronteggiare sono due.

Al momento, abbiamo visto i primi due livelli: il primo è molto facile, mentre il secondo è già piuttosto impegnativo. L'Imageworks ha voluto fare un gioco coinvolgente ma dalla strategia elementare, che non obbliga a leggersi pagine pagine di manuale. La prima impressione è buona, ma per il giudizio definitivo dovrete aspettare la recensione, non vorremmo che alla fine si rivelasse un *Powermonger* per studenti delle elementari.

LA SEZIONE DELLE ICONE PER LE INVENZIONI

ß e t a T e s t

● Una buona varietà di mondi da conquistare	● Scarsa originalità
● Effetti sonori digitalizzati	● Strategia un po' elementare
● Sistema a icone facile e immediato	

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE
ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

DI PROSSIMA USCITA

THE FIRST SAMURAI - Il nuovo gioco di Raffaele Cecco ha tutti i crismi per sfondare, quantomeno tra gli appassionati di picchiaduro. La grafica è favolosa e l'animazione del personaggio è roba da urlo. Vi garantiamo che è il massimo visto fin'ora (Uscita prevista a novembre per tutti i computer a 16-bi).

SPEEDBALL - Avreste mai pensato che qualcuno sarebbe riuscito a portare su Sega Master System il famoso gioco sportivo futuribile dei Bitmap Brothers? La Mirrorsoft c'è riuscita e vi assicuriamo che nonostante le comprensibili differenze nella grafica, *Speedball* è giocabile quanto l'originale. Un successo garantito: da non perdere!

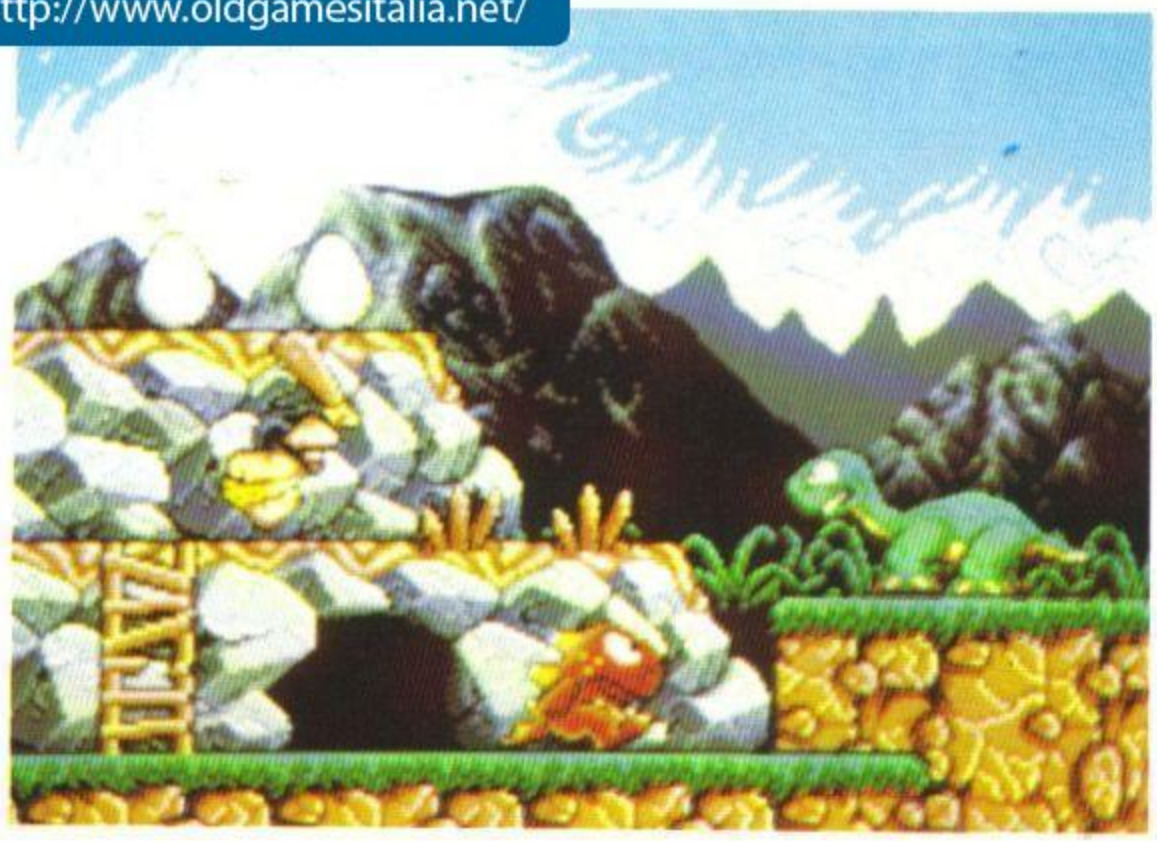
XENON 2 - I Bitmap Brothers non sono più della scuderia Mirrorsoft , ma la casa di software inglese non sembra preoccuparsene minimamente. La "dote" lasciatagli dai programmatori londinesi sembra avere più vite di un gatto. Finalmente anche i possessori di Megadrive potranno giocare unodei migliori sparatutto di tutti i tempi.

BATTLE MASTER - Gli amanti dei giochi di ruolo potranno tra un po' affilare le loro spade e dimostrare quello che valgono in questo gioco che nella versione per computer ha avuto un discreto successo lo scorso anno. Tutti i giochi per console della Mirrorsoft appariranno per la nuova etichetta Arena Entertainment.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Milioni di anni il mondo era popolato dai dinosauri. Tra i lucertoloni giganti viveva anche Grawagars, un cavernicolo peloso e affamato. Su una terra così selvaggia c'era un solo rumore più forte del ruggito del potente Tyrannosaurus Rex: il brontolio dello stomaco di Grawagars.

Così Grawagars parte di corsa, su uno schermo con scorrimento scattoso composto di sette livelli, a caccia di cibo. Nulla - rettile, pesce o uccello - sfugge alle sue voglie voraci e predatorie. Un paio di colpi ben assestati con la clava gigante stordiscono le creature che si aggirano nello scenario, consentendo a Granawars un bel pranzetto a loro spese, prima che... accada il contrario.

Un'attenta indagine condotta in ogni caverna e grotta porterà alla luce un'incredibile abbondanza di frutta e verdure varie che servono a riempire lo stomaco apparentemente senza fondo di Grawagars. E di tanto in tanto può anche capitargli di imbattersi in qualche power up (sembra che queste cose non cambieranno mai!).

PREHISTORIK

Dopo aver percorso, tra colpi e ruminazioni varie, interminabili schermate di dinosauri, vi trovate di fronte il solito cattivone di fine livello. Questo qua ha bisogno di colpi ripetuti ai piedi mentre baby Rex attacca da entrambi i lati.

Ma non c'è tempo per osservare il paesaggio. Grawagars deve raggiungere la fine del livello, con abbastanza cibo nello stomaco prima che il timer (il suo orologio biologico?) tocchi lo zero. A quel punto c'è un testa-a-testa con terribile gigante prima di poter proseguire la ricerca in un luogo ancora più esotico, popolato da cibo più micidiale che mai... cioè da nemici.

IL DONO DELLA RISATA

Considerati lo scenario e lo stile del gioco è difficile non fare paragoni con il vivacissimo *Chuck Rock*. Ma mentre il gioco della Core aveva un'azione veloce, uno scorrimento di qualità arcade, sprite giganti e adeguatamente animati e un umorismo molto efficace, il lavoro della Titus ha un ritmo fin troppo tranquillo, uno scorrimento a scatti, sprite piccoli e rigidi e una "carineria" troppo marcata. Trattandosi di un gioco che sembra relativamente semplice da programmare, l'azione piuttosto lenta, soprattutto su ST, e che il dover superare degli ostacoli (un elemento fondamentale in qualsiasi gioco di piattaforme), richieda una precisione millimetrica sin troppo fastidiosa.

Se questo gioco fosse uscito sei mesi fa, avrebbe avuto probabilmente più successo. Ci dispiace per Granawars: *Chuck Rock* è stato il primo ed è anche il più divertente.

Cibarsi di scimmie non è certo cosa da raffinati. Ma provate a spiegarlo allo stomaco di Grawagars. Fosse per lui si mangierebbe anche voi!

In giro a menar botte

OROLOGIO - Aumenta il tempo a disposizione (sorpresa, sorpresa).

BOMBA - Mette fuori combattimento tutto ciò che si trova sullo schermo, consentendo a Grawagars un mega spuntino.

SCUDO - Forma uno scudo magico invulnerabile intorno al nostro eroe, ma solo per poco tempo.

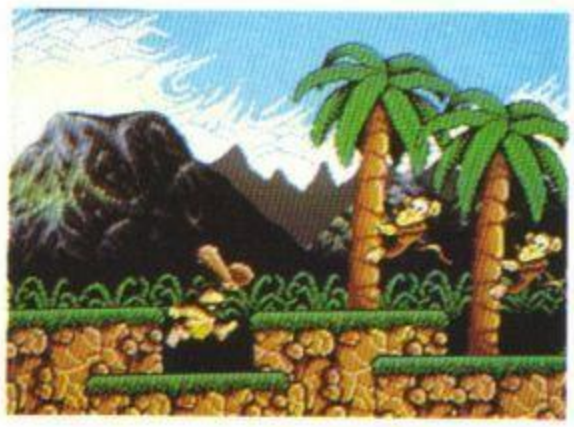
ASCIA - Stordisce le eventuali... portate principali con un sol colpo.

MOLLA - Conferisce all'andatura di Grawagars un ritmo a rimbalzo, consentendogli di scavalcare costruzioni basse con un solo balzo.

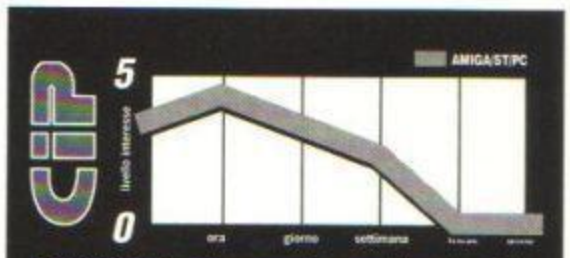
CROCE - Prego signore,.una vita.extra

Argomenti di meditazione

Giochi basati sulle gesta antidiluviane dei nostri antenati antropomorfi sembrano impazzare in questo periodo. La Electronic Art ha recentemente ridistribuito il gioco che ha come argomento le olimpiadi cavernicole: *Ugh-lympics*, la Core Design ha messo in circolazione il divertente *Chuck Rock*, il rompicapo a due giocatori della Data East *Joe & Macis* sta per essere messo sul mercato e il bizzarro *Caveman Ninja*, che fa soldi a palate nelle sale-giochi sta per essere convertito nei formati domestici dalla Elite. Anche la Titus ora si aggrega al "club" .



Prima della Ricerca del fuoco c'era... la Ricerca del Cibo. La Titus apre la caccia...



Non sembra male, anche se come gioco non è il massimo. Esiste l'elemento del coinvolgimento, ma è semplice, ripetitivo e anche troppo spesso frustrante. È improbabile che rispolveriate questo gioco fra una settimana e tanto meno fra un mese.

K VOTO **650**

AMIGA

Vi piace un'azione a scorrimento orizzontale assai fluido? Bene, non la troverete in questa versione. Lo scorrimento a scatti di questo gioco sembrerebbe antiquato quanto lo stesso Grawagars. Anche gli effetti sonori sono piuttosto scadenti, il "divertente" rumore delle mascelle di Grawagars (gulp!) ogni volta che un dinosauro viene fatto fuori è l'unico effetto degno di nota.

K VOTO **645**

ATARI ST

Nella versione ST si perde lo scorrimento a scatti, con le schermate che si chiudono in dissolvenza verso quelle successive. L'azione, inoltre, tende a rallentare in maniera fastidiosa e percettibile quando due o tre personaggi sono presenti sullo schermo.

K VOTO **680**

IBM PC

In questa versione *Prehistorik* funziona molto meglio che nelle altre, perché è più veloce e quindi più divertente e porta una piacevole ventata di novità nelle tetre simulazioni e giochi di strategia che caratterizzano spesso le versioni su PC. Se vi piacciono i giochi a piattaforme e trovate difficile *Rick Dangerous 2*, probabilmente questa versione vi divertirà.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANCHESTER UNITED EUROPE

La KRISALIS è in grado di insidiare il titolo di *Kick Off*?

Il dominio di *Kick Off 2* in questi mesi è inconfutabile e una software house che lancia un nuovo gioco di calcio è certamente da elogiare. È coraggiosa... oppure molto sicura di sé. E la Krisalis ha probabilmente delle buone ragioni per esserlo: il primo gioco originale del Manchester United è stato lanciato nei primi mesi dello scorso anno e ha venduto la bellezza di più di 100 mila copie. Ma un nuovo gioco della squadra più amata dell'Inghilterra avrà altrettanto fortuna?

Manchester United Europe vi consente di giocare le tre principali coppe europee, la Coppa dei Campioni, delle Coppe e la Coppa Uefa. Prima di ogni incontro e in base alla vostra tendenza manageriale, potete studiarvi tutte le statistiche di ogni giocatore, ritoccare la formazione e la disposizione tattica. I giocatori che poco sopportano dati e numeri troveranno piacevole anche questa parte presentata in modo semplice e chiaro. In ogni caso potete sempre passare direttamente alla partita.

Le prime impressioni al calcio di inizio sono varie. La grafica è molto buona. Il campo è in una grafica in pseudo-3D, mentre i giocatori hanno un'animazione di buon livello. Le riprese sono in stile classico televisivo, da porta a porta lungo le fasce laterali. L'unico inconveniente appare quando è il momento di giudicare dove la palla arriva quando è lanciata in aria. Si può vedere solo 1/8 del campo - lo schermo scrolla seguendo la palla. L'azione non è velocissima e lo scrolling non è certo il migliore che avrete visto, ma quando state giocando non vi disturba più di tanto.

Come al solito controllate il giocatore più vicino alla palla. Non preoccupatevi perché trovate anche tutte le mosse a cui vi ha abituato *Kick Off 2*: contrasti, tackels scivolati, varie potenze di tiro, doppio effetto. Un altro classico viene dalla possibilità di tagliare la palla in corsa e realizzare colpi d'alta classe come tiri al volo, colpi di testa, ecc.. Tutti i tiri si realizzano con facilità con il joystick e dopo aver fatto un po' di pratica in qualche amichevole riuscirete a dare saggi di calcio spettacolo. È giusto anche dire che se vi aspettate qualcosa tipo *Kick Off 3* rimarrete delusi - *Manchester United Europe* è un gioco di calcio atipico. Questo non significa che non sia divertente da giocare - il gioco ha molta personalità e stile anche grazie all'ottima grafica. C'è anche più di una variante tattica grazie al grande metodo di controllo della palla.

Se avete già giocato il primo, *Manchester United Europe* offre sufficienti novità per essere acquistato. Inoltre tenete conto che possono giocare quattro giocatori contemporaneamente (grazie a uno speciale adattatore) e tutti quelli che voglio concentrarsi solo sulla parte manageriale possono evitare di giocare le partite in modo di avere un programma completo sotto tutti gli aspetti, un gioco che ogni amante del calcio dovrebbe avere.

Il portiere si esibisce in uno delle più belle animazioni per prendere la palla.

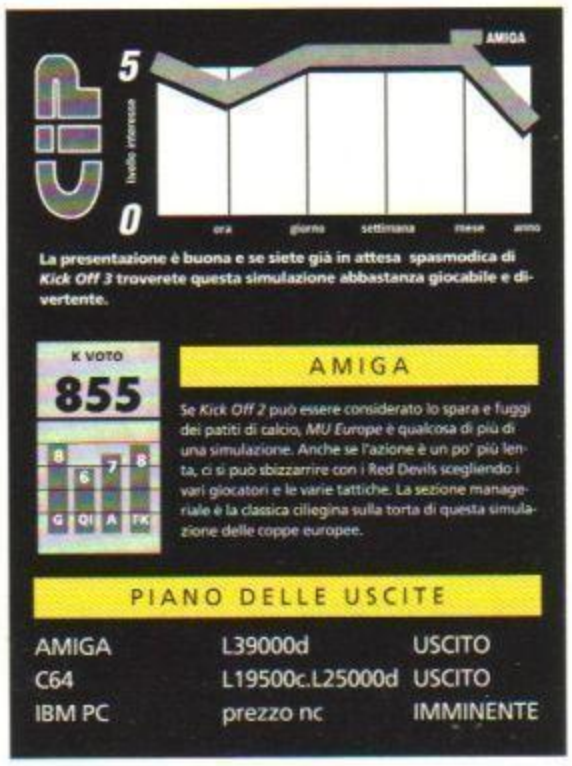
Questo è solo uno degli schermi delle opzioni, che viene presentato al giocatore dopo che il gioco si è caricato.

Per una entrata in scivolata particolarmente dura, McClair si è meritato l'ammonizione. Brian ha preso troppe lezioni dalla scuola di Gazza.

Prima del calcio di inizio c'è lo schermo di controllo dove potete verificare che tutto sia stato regolato nel modo giusto.

Appena 8 minuti dalla fine e la qualificazione per il Napoli si sta allontanando. Un nuovo tentativo di pareggiare è fallito. Il portiere del Manch U sta rimettendo la palla in gioco.

La rimessa in gioco, come il calcio d'angolo, utilizza questo sistema "di puntamento". Il giocatore muove il mirino con il joystick fino al punto desiderato. La forza del tiro dipende da quanto si tiene schiacciato il pulsante di sparo.



La presentazione è buona e se siete già in attesa spasmodica di *Kick Off 3* troverete questa simulazione abbastanza giocabile e divertente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Con tutti i simulatori di volo presenti sul mercato, lo spazio aereo informatico non diventerà troppo affollato?

F-14 TOM

l'ACTIVISION è ora l'ultima software house ad avere il proprio prodotto pronto sulla pista di decollo...

(Sopra) Le varie schermate VGA sono molto belle. Eccoci immortalati accanto al nostro navigatore. OK GIB, partiamo!

(Sinistra) La cloche è tutta tirata, e viriamo con un bel po' di G incollati allo stomaco. La superiore manovrabilità del Tomcat fa si che ci si possa incollare alla coda di questo MiG nemico. Il sistema di tiro lo ha agganciato: un missile sta per partire...

Tutto si può dire che i simulatori di volo scarseggino in ambiente PC. Questo non sembra però scoraggiare nessuna ditta dallo scrivere nuovi simulatori, e fino a quando fanno (come in questo caso) dei buoni prodotti, perché no?.

F-14 Tomcat dell'Activision ci permette di catapultarci immediatamente sui cieli dello stretto di Hormuz per immergerci in furiosi combattimenti aerei contro vari modelli di MiG nemici, o di percorrere un'intera carriera di volo prima di essere destinato alle missioni più pericolose. La prima opzione è la più intrigante, dal momento chepermette di avere un assaggio delle missioni più 'calde', prima di cominciare una seria carriera di pilota. Senza contare poi, che se non si è particolarmente capaci, magari non si avrebbe nemmeno l'occasione di vederle!

F-14 Tomcat utilizza una grafica a poligoni pieni, caratterizzata da una ragionevole velocità e da una fluidità più che buona, se si possiede l'hardware adeguato. Fortunatamente è possibile migliorare la velocità del gioco riducendo il dettaglio grafico degli sfondi.

Il programma supporta schede VGA, MCGA ed EGA, oltre al modo grafico Tandy, sebbene per qualche ragione tecnica gli utenti VGA non potranno far girare il programma direttamente dai dischi da 5 pollici.

Possono essere utilizzate le più diffuse schede audio presenti sul mercato, per poter trasformare in suoni, musica ed effetti speciali, quello che di base è solo un irritante 'beep beep' che immediatamente viene voglia di escludere.

Mouse, tastiera e joystick possono essere usati come sistema di controllo, ma in qualunque caso sarà necessario utilizzare delle particolari combinazioni della tastiera per accedere ad alcune funzioni come il raggio del radar, la selezione dell'arma, la spinta dei reattori, le viste interne ed esterne, e l'espulsione.

L'F-14 è caccia biposto, fornito in dotazione solo alle forze aeree degli Stati Uniti e (ironia della sorte) a quelle dell'Iran. Il vostro scopo è di completare tre missioni, difendendo la portaerei da cui siete decollati, per poi poter essere trasferiti alla prestigiosa Naval Fighter Weapons School (la *Top Gun*), e raggiungere l'ambitissimo grado di istruttore. L'ufficiale di intercettazione radar (RIO, Radar Intercept Officer, altrimenti conosciuto come GIB, *Guy In the Back*), ha il compito di suggerire le tattiche di combattimento e di fornire tutte le informazioni possibili. Col susseguirsi degli scenari, le sue capacità miglioreranno, come (si spera) le vostre.

Dopo il caricamento e l'animazione introduttiva, si potrà scegliere tra l'opzione di allenamento e il gioco campagna. La prima permette di volare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAT

(In alto) Un'altra virata ad alto numero di G, questa volta sopra ad uno scenario desertico. Il caccia nemico sarà presto distrutto. A questa distanza lo Sparrow è il missile più adatto.

(Sopra) Una volta che il combattimento è terminato, si torna alla base per il Debriefing. Rivediamo la missione sorseggiando una bibita ghiacciata.

immediatamente senzaeffettuare il decollo dalla portaerei. La seconda va invece selezionata se si vuole intraprendere una nuova carriera di pilota da caccia. Cominceremo come Tenente a bordo della portaerei a propulsione nucleare Eisenhower, fronteggiando dapprima attacchi caratterizzati da un basso livello di pericolosità, mentre col completamento di ogni missione, il livello di difficoltà si farà via via maggiore, e le nostre promozioni, richiami disciplinari, o menzioni d'onore) accuratamente registrate sul nostro stato di servizio.

L'F-14 viene considerato come un aereo notevolmente facile da pilotare, dal momento che le ali sono controllate da un computer che automaticamente ne varia il profilo a seconda della velocità. Questa facilità di pilotaggio si riflette anche nel gioco, per cui tutti i comandi di volo sono facilissimi da usare, mentre missili e cannoni si selezioneranno con i tasti del mouse.

I missili a disposizione sono di tre tipi: Phoenix a lungo raggio, Sparrow a medio, e Sidewinder a corto, più il cannoncino Vulcan a sei canne rotanti, per il combattimento ravvicinato. Un armamentario più che sufficiente per affrontare con successo qualsiasi MiG. Gli *chaff* vi aiuteranno a confondere i radar nemici, mentre i *flare* saranno utilizzati per far deviare i missili a ricerca calorica. Non bisogna dimenticarsi che questi due dispositivi tendono a danneggiarsi durante il combattimento ravvicinato, per cui conviene sempre ingaggiare il nemico coi missili, per non perdere dei sistemi di difesa essenziali alla nostra sopravvivenza.

Il Display di Dettaglio dei Dati (DDD) indica continuamente direzione e distanza dell'aereo nemico tracciato dal radar di controllo tiro, mentre il simbolo del nostro aereo rimane fermo al centro del visore. Sul lato, una barra denominata ALT indica se l'altro aereo è sopra o sotto di noi. Contemporaneamente, il TID (Display di Informazione Tattica) presenta in maniera schematica tutti i possibili bersagli aerei e terrestri. Quest'ultimo aspetto non è del tutto realistico, ma permette di ottenere tutte le informazioni necessarie alla missione.

Per aumentare il divertimento durante il volo, è possibile utilizzare diversi punti di osservazione esterni, con la facoltà di ruotare attorno al Tomcat a nostro piacimento. Potete anche selezionare i punti di vista dalla portaerei o dalla torre di controllo della base a terra, come pure dal naso del missile in volo.

L'HUD, (Head-Up Display) aiuta il pilota a seguire l'aereo bersaglio, evidenziandolo con un quadratino lampeggiante una volta che il sistema di tiro riesce ad agganciarlo. Una volta colpito il MiG bersaglio, assisterete ad una terrificante esplosione, e si potranno persino osservare i resti mentre cadono verso terra.

La sola osservazione negativa che ci sentiamo di fare, riguarda l'eccessiva permessività del gioco. Se si punta il muso in basso, e ci si getta a capofitto verso terra eiettandosi all'ultimo minuto, la valutazione di fine volo, otto volte su dieci, giustificherà come necessaria tale azione.

Una citazione al manuale, che è molto bello e con un sacco di notizie interessanti riguardanti il Tomcat. Insomma, un gioco che può soddisfare molti giocatori, senza per questo essere obbligati ad impararsi a memoria 'L'enciclopedia universale del volo moderno'.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

I motori dell'ELECTRONIC ARTS tornano a rombare

Indianapolis 500 risale a più di un anno fa e lo accogliemmo con entusiasmo. Mai si era vista una simulazione di corsa così veloce e piena di particolari. Le bandiere dei commissari, le soste ai box, il replay, tutto sembrava fatto per arrivare alla perfezione della simulazione di corse. Ora che le riprese televisive sono diventate sempre più sofisticate (Silverstone insegna), i videogiochi devono tenere il passo. L'Electronic Arts non si è lasciata sfuggire l'occasione e dopo aver pubblicato il gioco della Papyrus Design Group, ha scelto un decano tra i piloti come Mario Andretti per sponsorizzare quello che sembra essere il più completo gioco di corsa mai visto. *Mario Andretti's Racing Challenge* è stato realizzato dalla Distinctive Software, una società canadese fondata nel 1982 econsente di ripercorrere le gesta del mitico pilota italo-americano.

Si inizia con la ricerca dello sponsor. 20mila dollari non si negano a un giovane pilota. Questa somma è appena sufficiente per comprare una Sprint, macchine scoperte e abbastanza resistenti. Una stagione prevede 5 gare. Ogni gara consiste in una eliminatoria (5 giri), eventuale gara di consolazione (sempre 5 giri) e finale (10 giri). Per avere il diritto a partecipare a quest'ultima bisogna qualificarsi tra i primi tre nelle due gare precedenti. Solo con un buon piazzamento nella finale potete sperare di guadagnare altri soldi per fare il salto di categoria. I premi in punti e in denaro sono assegnati a chi arriva nei primi tre in finale.

Su una formula Indy a Montecarlo. La grafica è ben definita e si può scegliere il livello di dettaglio.

Inoltre chi vince il campionato guadagna un grossa cifra. Se al termine della stagione non avete guadagnato abbastanza soldi dovete ritirarvi e cercare un nuovo sponsor.

Questo almeno per le prime due categorie, le Sprint e le Modified o macchine elaborate.

BORN TO RUN

Mario Andretti è un mito per gli appassionati di corse. Dopo 33 anni passati negli abitacoli ha ancora voglia di infilarsi tuta e casco e scendere in pista, (il 2 giugno di quest'anno ha diviso il podio del Gran Premio Milwaukee con i suoi due figli Michael e John). Praticamente non c'è categoria o tipo di auto su cui non abbia corso, dalle formule americane a quelle europee.

Ha iniziato a correre con una Hudson elaborata assieme al fratello gemello Aldo.

Le corse che più ama sono le gare di Formula 1 e di Prototipi.

LA GARA: "la 12 ore di Seabreeze nel 1970 quando mi trovai in corsa con Steve McQueen. L'attore era al volante di una Porsche Revson in coppia con Peter Revson. Avevamo avuto dei problemi e non sopportavo che lo speaker continuasse a dire che in testa c'era Steve McQueen mentre continuava a guidare Peter Revson. Tirai come un forsennato e passai in testa. Dovevo fare ancora un rifornimento. Mi fermai con pochi secondi di vantaggio. Scesi (a quel tempo era obbligatorio), mi misero pochi litri e mi cacciarono nell'abitacolo. Mentre uscivo dai box Revson mi superò. Rimanevano solo due giri e nell'ultimo lo sorpassai e vinsi".

LA VITTORIA: più grande fu nel 77 a Monza. Fu la prima vittoria in un Gran Premio. Quando ero in Italia, all'inizio della mia carriera, Monza per me era la Mecca. Vincere a Monza mi diede una carica straordinaria.

"Ogni giorno guido una LAMBORGHINI".

Per le categorie superiori, Stock Car, prototipi, formula uno e formula Indy la procedura è più simile alle classiche gare automobilistiche. Le prove di qualifica che determinano la griglia della gara finale variano da una mini gara contro il tempo con altri piloti in pista, ai giri di qualifica senza altri piloti .

Durante le gare i particolari rappresentati sono numerosi. Per esempio le sgommate alla partenza, i pezzi che volano se ci sono incidenti e le fermate ai box (solo per le gare delle Stock car, dei prototipi e di formula Indy). Anche i passaggi da una situazione all'altra sono accompagnati da schermate particolarmente accattivanti. Tra una "manche" e l'altra i meccanici mettono a punto l'auto, se perdete c'è una malinconica scena con il garage che si chiude.

M.A. Racing Challenge comunque non è solo competizione. Inizialmente conviene infatti fare un po' di pratica scegliendo la macchina preferita. In questa sezione non ci sono problemi tecnici o di danni mentre potete allenarvi su qualunque dei 12 circuiti. Naturalmente ogni circuito può essere

K gioco K

LE AUTO

LE SPRINT CARS Costo 20000$ vel 110 mph
I go-Kart delle macchine da corsa americane. Non c'è pilota che non abbia iniziato a correre su questi trabicoli

ELABORATE (MODIFIEDS) costo 30000$ vel 150 mph
Il secondo passo verso la carriera agonista. Sono macchine di serie elaborate nella struttura e nel motore

STOCK CAR costo 80000$ vel 200 mph
Le gare sono spettacolari con ribaltamenti e incidenti per la gioia degli sponsor e delle reti televisive USA.

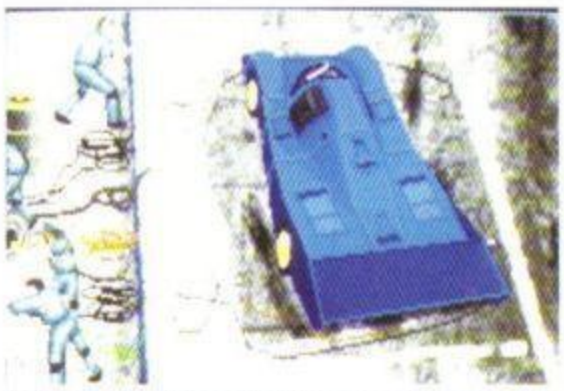
PROTOTIPI costo 125000 $ vel 235 mph
Le gare con il maggior fascino, 24 ore, 12 ore, 500 km si corrono in questa categoria. Sono sempre coinvolte grandi marche come la Porsche, la Nissan, la Jaguar e la Toyota anche se non c'è più l'atmosfera degli anni 70 con le grandi sfide tra Ferrari e Ford.

FORMULA UNO costo 250000$ vel 240 mph
È la vera formula "mondiale". C'è poco da dire che non sappiate su questa categoria anche se è un po' in discesa dal punto di vista spettacolare.

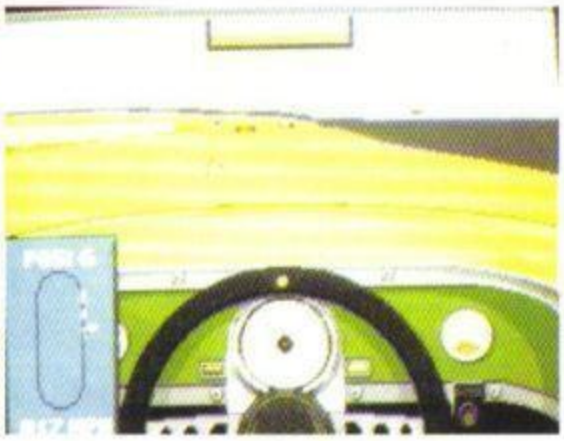
FORMULA INDY costo 350000$ vel 245 mph
È la risposta americana alla Formula Uno ed è il campionato in cui corrono, da protagonisti, Mario Andretti e suoi due figli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



In alcune categorie ci sono le soste ai box per il rifornimento e il cambio dei pneumatici. I comandi vengono dati con un menu. In una finestra viene anche indicato il tempo impiegato.



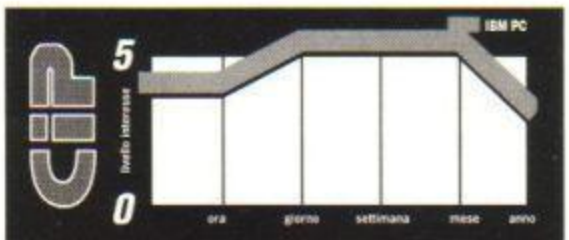
Le Sprint sono le prime macchine che dovete guidare. Dovete imparare a derapare e a farvi strada a forza. Il terreno è quasi sempre di terra. In questo caso la partenza non è stata delle migliori e non sarà facile recuperare la terza posizione per qualificarsi alla finale.

percorso solo con la macchina adatta. A questo proposito è bene segnalare il manuale, interamente tradotto in italiano e contenente le informazioni indispensabili sulle auto, i circuiti e le varie stagioni.

Come in *Indy 500* c'è anche l'opzione replay che permette di rivedere i sorpassi più arditi e gli incidenti più spettacolari. Da non perdere.

I CIRCUITI

I circuiti sono molto americani e presentati in modo superbo con una grafica molto particolareggiata. I più classici ad anello sono Ascot Park, Indianapolis, Michigan. Abbastanza semplici sono Pocono, Nazareth e Daytona. I più impegnativi sono quelli di Laguna Seca, Montecarlo, Silverstone (vecchio stile), Detroit, Hockenheim e Le Mans. Tutti i circuiti sono in asfalto esclusi quelli di Ascot Park e Indianapolis Fairground che sono in argilla e terra battutta (stupenda è la terra che si alza quando si sgomma alla partenza). La lunghezza delle gare varia dal tipo di competizione (qualifica, finale) al tipo di pista. Le più lunghe sono quelle della categoria superiore ed ellittiche (30 giri). La finale più corsa è di 30 giri, mentre le qualificazioni sono di 5 giri



È tra i migliori simulatori di corse. Completo con ogni particolare studiato alla perfezione. Una bella idea quella di usare una carriera intensa come quella di Andretti come spunto al gioco. Un po' deludente è la scelta dei circuiti di Formula Uno. È un peccato che manchi Monza, mentre Le Mans non è certo il più indicato come gran Premio di Francia. Completa il già bello *Indy500* e quello che perdete in velocità lo guadagnate nella complessità del gioco.

K VOTO **940**

IBM PC

Le solite raccomandazioni: consigliato un 10 MHz mentre la memoria ram libera deve essere di 590 kb. Il controllo via tastiera non è molto preciso e richiede molta pratica. La guida è abbastanza semplice perché basta curvare, accelerare e frenare. Anche per le soste ai box è tutto molto velocve.

PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L59000d	USCITO
AMIGA	prezzo nc	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili: per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174

Offerta del mese:

Wrath of the demon (IBM)
Lit. 61.000
(solo per gli ordini ricevuti

GAMEBOY

BUGS BUNNY	54.000
CASTILLIAN	64.000
CHASE HQ	59.000
CASTELVANIA	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	64.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4)	64.000
HUNT FOR RED OCTOBER	69.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000

PER GLI ALTRI ACCESSORI TELEFONA

NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
R-TYPE	59.000
ROBOCOP	59.000
SNOOPY	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	59.000
WORLD CUP SOCCER	59.000
WWF SUPERSTARS	59.000

MEGADRIVE

POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
SWORD OF SODAN	99.000
WING OF WAR (GYNOUG)	105.000

GAMEGEAR, SUPER FAMICON & MEGADRIVE JAPAN TELEFONA

AMIGA

AMOS COMPILER+UPDATER 1.3	69.000
ARNHEM	39.000
ATOMINO	49.000
BARD'S TALE III	69.000
C.Y. ADVENCED FLIGHT TRAINER	59.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000
CARDINAL OF THE KREMLIN	59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST	69.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
FEMME FATALE (NEW VERSION)	69.000
F1 GP CIRCUIT	29.000
F15 STRIKE EAGLE II	69.000
GEM'X	39.000
KICK OFF II DATA DISKS	TEL.
LIFE & DEATH	49.000
MIDWINTER II	69.000
RAILROAD TYCOON	69.000
RENEGADE LEGION: INTERCEPTOR	TEL.
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
TOKI	29.000
WONDERLAND: DREAM THE DREAM	69.000
3D CONSTRUCTION KIT	99.000

CDTV TELEFONA

IBM

C.Y. AIR COMBAT	69.000
CASTLES	59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST (SOLO 3")	69.000
ELITE PLUS	89.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
F16 FALCON V3	TEL.
FEMME FATALE VM18 (5"/1.2MB)	69.000
HARPOON SET #3 (SOLO 5")	49.000
HEART OF CHINA (VGA 256 COL)	89.000
MEDIEVAL LORD	69.000
CING	59.000
MARTIAN DREAMS	69.000
NOBUNAGA AMBITION II (SOLO 5")	99.000
PRO TENNIS 2	49.000
SECRET OF MONKEY ISLAND	69.000
SECRET OF MONKEY ISL. (256 COL)	89.000
SPACE QUEST IV	79.000
SPIRIT OF EXCALIBUR	59.000
WING COMMANDER: MISSION II	29.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA	TEL.
F29 RETALIATOR	59.000
LEMMINGS	69.000
NAM	59.000

UONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA | COMPUTER | PREZZO

Spese di spedizione Lit. 6.000

TOTALE LIT.

NE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)

ogherò al postino in contrassegno

llego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

DEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA)

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guardia: "Signore, i robot sono in rivolta!"

Il comandante: "Oh, me l'aspettavo da parecchio!"

© 1972 BBC TV's Up Uranus!!

Forse non vi divertirete granché, ma sicuramente vi ammazzerete di fatica in questa vecchia trovata.

In un futuro lontano, gli scienziati sono riusciti a sviluppare i droidi biomeccanici definitivi. E così, mentre i robot sono costretti a eseguire tutte le operazioni più noiose della vita quotidiana (montare scaffali, leggere il Corriere della Sera, guardare Pippo Baudo alla TV e via di seguito) gli uomini se la spassano in un party non-stop a base di sole, mare, birra e sesso.

A un certo punto i cyborg, tanto bistrattati, si sono stufati (soprattutto di Pippo Baudo) e guidati dal potente Arod 7 i mostri metallici sono insorti contro i fiacchi ed edonisti umani sorprendendoli con le braghe calate (in senso letterale, e non metaforico!!!).

Un'introduzione al gioco relativamente semplice, nonostante alcuni cattivi siano del tipo "ti ammazzo con un colpo, yeah ". Il gioco diventa più difficile, procedendo al suo interno, grazie all'inserimento dei rompicapo da risolvere.

K VOTO

699

AMIGA

Graficamente scadente, anche se l'onore viene salvato dagli effetti sonori divertenti e dall'atmosfera. La giocabilità non è banale come potrebbe apparire in un primo momento, ma non riesce mai a coinvolgere più di tanto il giocatore. Si tratta di un gioco che piacerà sicuramente a coloro i quali cercano un'avventura dinamica con qualche stravaganza (naturalmente, non vale per tutti).

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000	USCITO
ATARI ST	L39000	USCITO
IBM PC	L39000	USCITO

DINOS

Velocità: **Media**

Armamento: **Morso potente. Lanciafiamme nelle mandibole e nella coda. Raggio ipnotico dagli occhi.**

Speciale: **"Pulce" elettronica biomeccanica telecomandata, in grado di azionare interruttori.**

TANK

Velocità: **Bassa**

Armamento: **Fucile multiposizionale a tiro rapido. Missili con testata ad alto impatto.**

Speciale: **Nessuno**

METAL MUTANT

Per fortuna una piccola gang di asceti ha resistito alla decadenza dei propri compagni. Costoro hanno ideato il Mutante Metallico, una macchina con forme intercambiabili e in grado di metamorfizzarsi in tre droidi, ciascuno con distinte capacità di combattimento. Sta a voi controllare il droide di questa battaglia finale mentre si fa strada attraverso gli acquitrini e le città di Kronox alla ricerca di Arod 7 con lo scopo di distruggerlo.

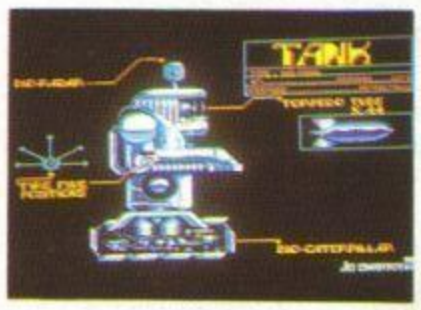
Metal Mutant purtroppo somiglia a uno dei tanti giochi a 16-bit distribuiti circa tre anni fa. Gli scenari smorti con scorrimento a scatti sono decisamente minimalisti per quanto riguarda l'uso del colore, mentre il Mutante Metallico, pur vantando una serie di mosse ben animate, sembra farsi strada continuamente attraverso una melassa appiccicosa. Grazie al cielo il buon uso degli effetti sonori campionati aggiungo quel qualcosa in più all'azione.

Anche la giocabilità appare piuttosto datata e ricorda molto l'8-bit della Hewson *Exolon*. Ogni schermata contiene qualche ostacolo, che può essere un combattimento o un rompicapo, da superare per avanzare nel gioco. Sono disponibili anche dei potenziamenti che garantiscono ulteriori mosse di combattimento a ciascuno dei tre droidi.

Alle varie mosse di combattimento si può accedere con il joystick che, a voler essere onesti, ha un metodo di controllo un po' troppo frustrante. Per esempio se si spinge il joystick verso l'alto il droide comincia a menar pugni, mentre spingendolo in alto e a sinistra lancia in aria un uncino da presa. Durante il combattimento, questa esigenza di controllo preciso del joystick può decidere la vita e la morte del personaggio.

L'idea fondamentale di *Metal Mutant* è attraente: il fatto di doversi alternare fra i tre droidi a seconda del compito da eseguire rende vivace e originale un tema abbastanza obsoleto. Nel complesso però la giocabilità datata, la grafica un po' smorta e il controllo frustrante tendono a negare al giocatore il divertimento sia nei tempi brevi che in quelli lunghi.

I tempi stanno cambiando - e con essi anche i droidi- nel trita mostri metamorfo della Silmaris/Palace



CYBORG

Velocità: **Alta**

Armamento: **Disposto di trapano e scure. Capace di generare un campo di forza per il drenaggio energetico.**

Speciale: **Gancio a presa magnetica. Capacità di saltare. Può ricaricare l'energia corporea in alcuni punti di rifornimento.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Moonbase

La WESSON ha fatto proprio un buon lavoro: prendete una dose abbondante di *Sim City*, aggiungete due gocce di *Millenium 2.2*, una fase economica e un ottimo manuale. Agitate il tutto, et voilá, il gioco è fatto

Corre l'anno 2002, e la NASA decide finalmente di dare il via al Progetto Moonbase: un titanico esperimento di base lunare dotata di segmenti abitativi, laboratori di ricerca, e industrie di tutti i tipi.

Sta a noi, quale comandante della base, allocare le risorse nella maniera più opportuna, partendo da zero nella più ambiziosa delle imprese: rendere l'insediamento lunare economicamente autosufficiente prima che passino 100 anni.

È perciò importante pianificare con cura lo sviluppo della base, dal momento che i finanziamenti NASA sono limitati, e col tempo sempre più esigui. Per realizzare degli introiti, è necessario costruire delle industrie (sia elettroniche che mediche), oltre che sviluppare una forte capacità estrattiva.

Bisogna poi prestare attenzione che il livello di energia elettrica sia sempre sufficiente per tutte le attività in corso, e che gli scambiatori di calore (che impediscono agli abitanti della base di arrostirsi a causa dei raggi cosmici) non siano in numero inferiore al necessario. È utile poi costruire strade, centri di comunicazione e telescopi spaziali, questi ultimi utili per poter dare l'allarme in caso di eruzione solare.

La grafica non è niente di speciale, dal momento che utilizza l'interfaccia workbench, ma è abbastanza carina e dettagliata.

Il gioco si dipana "in tempo reale", dando (soprattutto all'inizio) un senso di frenesia che mi è molto piaciuto. La fase economica è poi particolarmente azzeccata, con vari cicli e indicatori economici che metteranno a dura prova le nostre capacità di "maghi della finanza".

Insomma, un gioco che non è un puro clone di *Sim City*, e che essendo ambientato sulla luna, non mancherà di trovare quanti (come il sottoscritto) vorranno emulare le gesta del comandante Koenig alla guida di una nuova Base Alfa...

ATTREZZI

Antenna. Il centro di trasmissione: indispensabile per ottenere le informazioni sul prezzo delle materie prime. Di sicuro una delle prime cose da comprare.

Centro Ricreativo Il centro ricreativo: permette di aumentare il morale degli abitanti della base. All'interno si trovano cinema, teatri, sale giochi, ecc. (c'è anche un'edicola con K in vendita...)

Convertitore Solare: anche se l'aspetto ricorda più un microprocessore, si tratta di un sistema di celle fotovoltaiche, che trasf··rmano l'energia solare in elettricità.

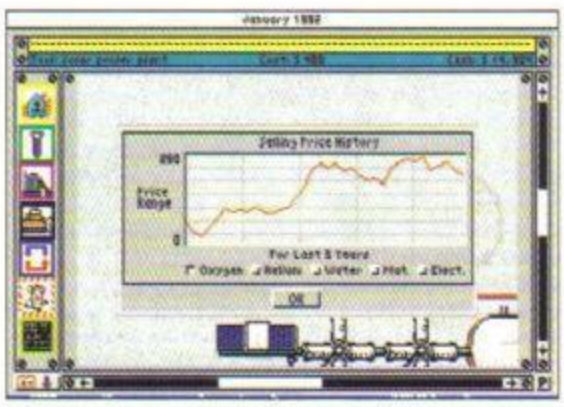
Reattore a fusione: ecco qua, la chimera dietro cui Carlo Rubbia e decine di altri eminenti scienziati si stanno a scervellare. E noi, tsé, lo abbiamo già perfettamente funzionante. Per costruirlo però dobbiamo prima creare un po' di laboratori.

Modulo abitativo: qui vivono gli abitanti della base. Si tratta di un modulo deluxe, dotato di tutti i comfort quali piscine campi da tennis, ecc., che aiuta a mantenere alto il morale.

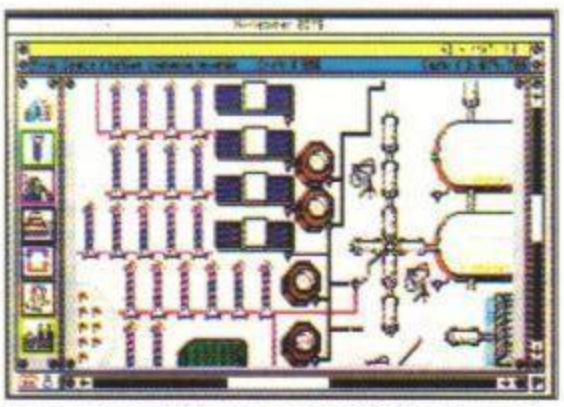
UN BACO SULLA LUNA?

Preso dalla solita smisurata mania di grandezza, il sottoscritto ha avuto la sventurata idea di creare "la-base-più-grande-che-c'è". Per cui, ore ed ore di intenso lavoro, creando decine di laboratori, di moduli abitativi e di riparazione, senza contare le trenta sei (36!) serre idroponiche e una catena di alberghi e di moduli di divertimento tale da far impallidire persino Las Vegas, e poi, zacchete!, all' improvviso ecco saltare fuori un cencioso bug in cerca di meditazioni orientali!

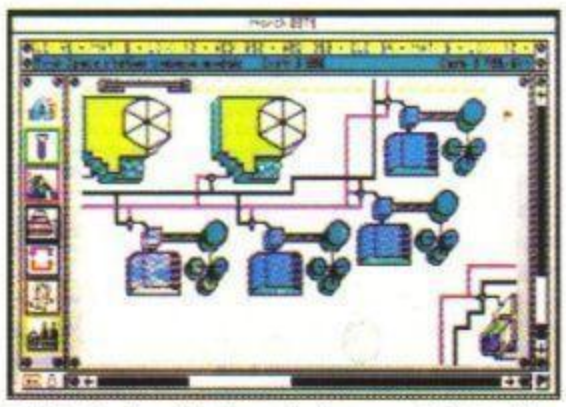
Dopo un po' di riflessione, qui in redazione pensiamo che ciò dipenda dalla eccessiva grandezza della base. Tanto che qualche variabile, forse dimensionata per non andare oltre un certo limite, incomincia a dare i numeri mandando tutto in guru. Nel caso specifico però pensiamo che giungere a una base dotata di un volume di affari di oltre 7 milioni di dollari, sia davvero un po' troppo per i muscoli del nostro piccolo eroe che risponde al nome di 68000.



Il grafico indica l'andamento del valore dell'ossigeno negli ultimi cinque anni. Ovviamente conviene vendere quando il valore soggetto ad impennate verso l'alto.



Il cuore pulsante della base: con 4 reattori a fusione le una miriade di scambiatori di calore, l'energia non mancherà di certo!



Le industrie di medicinali e quelle di componenti elettronici sono indispensabili per ottenere un flusso di denaro costante.

Consigliatissimo agli amanti di *Sim City*, a quelli di *Millenium 2.2* e della fantascienza in generale. Gestire una base lunare è un compito affascinante, cui pochi di noi videogiocatori sapranno sottrarsi.

K VOTO **845**

AMIGA

La grafica, anche se non splendida, è più che buona. Il sonoro è quasi inesistente, anche se non se ne sente la mancanza. Il manuale è veramente bello ed interessante, come pure il sistema di comando, basato sul mouse e sulle icone. Un gioco davvero consigliato, anche se potrà sembrare noioso ai maniaci degli sparatutto.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA/ST	L59900d	USCITO
IBM-PC	L79900d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nessun gioco potrebbe essere più semplice di *Spot*. Partendo con una pedina su di una scacchiera di sette quadrati per sette, i giocatori, a turno, possono "espandersi", piazzando una pedina adiacente a una delle loro già presenti sulla scacchiera, o "saltare" con la pedina di due caselle in qualsiasi direzione. Ogni pezzo nemico adiacente sarà quindi cambiato in un pezzo del giocatore. Il gioco continua finché non rimane un solo giocatore, o finché la scacchiera non viene riempita, nel qual caso, risulta vincitore il giocatore con più pedine. Humm, penserete, mi ricorda tanto l'*Othello*. Ebbene sì, avete perfettamente colto nel segno, ma *Spot* possiede un paio di nuove caratteristiche che lo rendono particolare. Anzitutto, possono partecipare al gioco da due a quattro giocatori, con tutti, nessuno, o solo alcuni di loro controllati dal computer. Poi, oltre alla scacchiera base, ve ne sono diverse altre dal disegno elaborato, dotate anche di zone vuote su cui i pezzi non possono essere posti, che aggiungono altri problemi strategici al gioco. Ma, la cosa migliore, è lo *Spot* stesso. Si tratta di un personaggio animato. Un pacman con occhiali da sole e scarpe da tennis, usato negli Stati Uniti per pubblicizzare la *7-Up*, che appare durante il gioco nelle schermate di bonus. Il personaggio, non solo è molto divertente, ma è anche animato benissimo, aggiungendo così un bel tocco di simpatia al gioco. Anche se *Spot* non causerà mai un terremoto nel mondo dei giochi per computer, rimane una rilassante alternativa alla schiera dei simulatori e dei giochi di ruolo e strategia. E poi, vedersi zampettare Spot sul video è davvero divertente.

È chiara, è fresca, è... *Spot*. La VIRGIN colpisce nuovamente nel segno

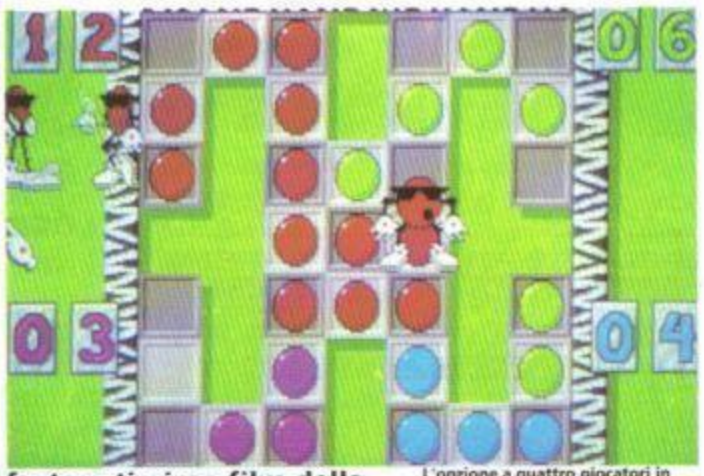
SPOT

TOP SPOTS

La campagna pubblicitaria della 7 Up da quest'anno ha scelto Fido Dido come "testimonial".

Il simpatico personaggio che se ne va in giro con uno Jo Jo, rifiutandosi di bere qualsiasi altra bibita che non sia la sua preferita, la 7 Up appunto, è stato creato in America nel 1985 dalla matita di Susan Rose. Le animazioni dello "sbarbato" in calzoncini e maglietta sono state curate da Russel Hall, lo stesso artista che ha sviluppato quelle della "fatalona" Jessica Rabbit, moglie di Roger nel fortunatissimo film della Touchstone Pictures (una sotto etichetta della Disney).

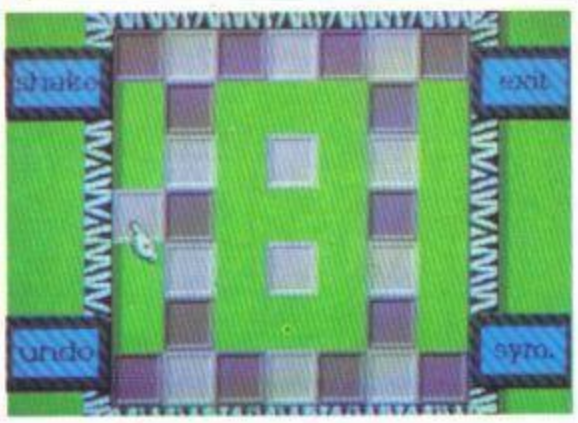
Il personaggio di Fido Dido sta girando il mondo e ora ha raggiunto anche l'Italia. Non abbiamo nulla contro Spot, ma sinceramente il ragazzo dai capelli a spazzola ci sembra molto più appropriato per un tipo di prodotto come la 7 Up, e chissà che magari un giorno non facciano un videogioco anche su di lui.



L'opzione a quattro giocatori in piena azione. Cliccate su di una pedina, ed ecco Spot. Cliccate su di una casella e lo vedrete saltare, spostarsi su di uno skateboard, o eseguire dei passi di break dance.

(Sopra) L'editor permette di disegnare le proprie scacchiere, cliccando semplicemente sui quadrati che desideriamo usare o rimuovere. Il gioco è dotato di una lunga serie di superfici già pronte, così sarà difficile doversene servire per un bel po' di tempo.

(a destra) Le opzioni permettono di scegliere se i giocatori devono essere umani oppure controllati dal computer, di porre un tempo limite alle mosse, e persino abilitare le animazioni di Spot, oppure no (per favore, non fatelo!).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F15 STRIKE EAGLE II

La MICROPROSE torna sul seggiolino eiettabile dell'F15

Sono passati sette anni da quando *F15 Strike Eagle* è apparso sui monitor del vetusto C64; da quelle lunghe nottate passate a bombardare le basi missilistiche nord-vietnamite o a colpire i MiG di Gheddafi è passato molto software nei nostri drive, ma la Microprose ha continuato a fornirci ottimi programmi di simulazione, da *F19* a *Gunship*, da *Railroad Tycoon* a *Pirates!*.

F15 Strike Eagle II non è certo un'eccezione a questa regola, e come vi avevamo predetto nel beta test, il prodotto finito è molto valido.

Come pilota del più potente caccia-bombardiere degli Stati Uniti, potete scegliere in quale teatro iniziare la vostra carriera: Oltre a Vietnam, Medio Oriente, Golfo Persico e Libia, già presenti nella versione PC, su Amiga e ST potrete scegliere di sfidare l'URSS in centro Europa o nella morsa ghiacciata del Polo Nord.

Dopo aver scelto il livello di difficoltà (da Novizio a Asso) con cui volete volare, vi ritroverete seduti al posto di guida del vostro F15. Infatti, al contrario della maggior parte dei simulatori usciti di recente, da *F16 Falcon* a *F29 Retaliator*, non potrete scegliere l'equipaggiamento dell'F15, ma dovrete servirvi di uno standard: il solito cannoncino con 900 colpi e missili aria-aria a corto e medio raggio vi permetteranno di aprirvi la strada sino all'obiettivo assegnatovi, mentre i missili aria-terra Maverick vi consentiranno di colpire la malcapitata base o l'altrettanto sfortunata nave nemica. Al primo impatto, *F15 Strike Eagle* II assomiglia molto a *F19*, altro prodotto di recente convertito per l'Amiga e l'ST dal PC. Infatti, al di là delle differenze dell'abitacolo, l'HUD dei due aerei è molto simile, anche se l'F15 si rivela molto più maneggevole e veloce. Tuttavia è anche più vulnerabile, e presto dovrete confrontarvi contro gli avversari che vi attendono con impazienza. Nel caso dello scontro con un altro aereo, non dovrete preoccuparvi troppo: la superiorità dell'F15 è incontrastata, e solo il Mig 29 o il MiG 31 potranno darvi qualche problema. Se invece vi trovate con un missile in coda, la situazione è un po' più critica: i SAM (i missili terra-aria) sono difficili da ingannare con le chaff o le flare, e spesso dovrete cavarvela con manovre pericolosissime. Per fortuna il manuale, oltre a spiegarvi come si pilota un F15 e quali sono i suoi principali nemici, vi insegna come evitare ogni tipo di missile, da quello a ricerca calorica a quello con sistema Doppler, molto difficile da ingannare. Inoltre nel manuale sono descritti i teatri di guerra simulata, e oltre a un rapporto geografico e militare di ogni zona, vi

viene fornita anche una descrizione accurata degli equilibri politici, per cui scoprirete, per esempio, che non è consigliabile invadere la zona Svedese del Polo Nord neanche per gli Alleati, perché da quelle parti hanno il grilletto facile.

DANY ITALIANA
FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA
VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR AZIENDA
VIA
CITTÀ CAP
TEL.
PSC/1/91*

ALCUNE NOSTRE OFFERTE GARANTITI 100%

Prezzo unitario	Quantità da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	700	670	595
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	560	530	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1200	1000	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1400	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 50 POSTI	L. 12.000
MICRO DISK 3,5 HD DIASPRON BOX PLASTICA	L. 2.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA	L. 800
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 300
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 8.000
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON BOX PLASTICA	L. 1.000

TUTTI GLI ACCESSORI PER UFFICIO DELLE MIGLIORI MARCHE: 3M, VERBATIM, MITSUBISHI, NASHUA, FUJITSU, BULL, MANNESMAN, DIASPRON, ECC.
SPECIALIZZATI IN FORNITURE PER AZIENDE E UFFICI.

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il lavoro di minatore non è mai stato così divertente.

Le miniere di *Gem'X* hanno una caratteristica che le differenzia da tutte le cave tradizionali. All'interno delle 400 miniere che vi aspettano nell'ultimo rompicapo della Kaiko, si trova una famiglia di gemme "gerarchizzata", dove ogni gemma appartiene a uno dei cinque livelli esistenti, diversi per forma e colore. Quando una gemma viene premuta, "degrada" di due livelli e a sua volta obbliga a degradare di un livello le gemme limitrofe.

Lo schermo di *Gem'X* è diviso principalmente in due parti, ognuna delle quali contiene un gruppo di gemme. Il giocatore controlla una specie di elicottero a forma di mano, e può spostarlo entro i confini della sezione destra. Anche se le due sezioni sembrano uguali, ci sono delle piccole differenze. Da bravi minatori, sfruttando la proprietà delle gemme, dovrete rendere la metà sinistra dello schermo identica a quella di destra, premendo nella opportuna sequenza le gemme a sinistra.

Naturalmente è molto più difficile di quanto sembri a prima vista: prima di tutto se una gemma degrada oltre il quinto livello, esplode nel nulla, quindi bisogna fare attenzione o ci si ritrova con lo schermo vuoto. Inoltre dovrete finire uno schermo entro un determinato numero di "mosse" (ogni volta che premete una gemma effettuate una "mossa"). Infine dovrete combattere anche contro il tempo, perché esiste il classico limite di secondi. Se superate il limite di tempo o di mosse, tanto per cambiare, perderete una delle vite a disposizione e dovrete rifare lo schermo.

Tuttavia, se premendo una gemma, vi accorgete di aver appena fatto un irreparabile errore degno della gogna a vita, *Gem'X* vi dà la possibilità di tornare indietro di una mossa premendo semplicemente un tasto.

Inoltre se trovate uno schermo che si dimostra troppo coriaceo per i vostri gusti, premendo un altro tasto potrete saltare al livello successivo.

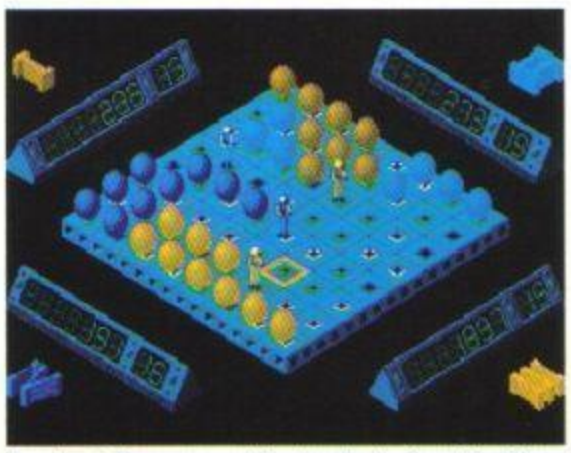
Quando completerete i sedici livelli di una miniera, appare una schermata raffigurante una ragazza in stile giapponese che vi comunica la password della miniera precedente. Quindi accederete a una mappa completa delle 26 miniere, dove potrete scegliere la prossima miniera in cui cimentarvi.

La KAIKO inventa le gemme trasformabili

THE BALL GAME

La ELECTRONIC ZOO ha un nuovo di giocare a palla...

The Ball Game, come si può facilmente intuire, è un gioco dove l'oggetto principale è rappresentato da una o più palle. La sua caratteristica principale è che non esiste una meta finale: vince chi ha più punti quando tutti i giocatori escono dal gioco. All'inizio bisogna scegliere il numero dei partecipanti e da chi verranno controllati. È possibile inserire un numero massimo di quattro, inoltre ognuno di essi può essere comandato o da un giocatore o dal computer. L'area di gioco è rappresentata da una scacchiera a piattaforme. Ogni giocatore rappresenta uno dei quattro elementi tra Terra, Fuoco, Aria e Acqua, caratterizzati da colori differenti. L'anima del gioco consiste nello sportarsi all'interno della scacchiera cercando di formare il più alto numero di bolle del proprio colore, le quali vengono generate da una pistola laser che ogni giocatore possiede sin dall'inizio della partita. Sono consentiti tre tipi di movimenti: ci si può spostare di una piattaforma generando così una palla sulla piattaforma appena lasciata, saltare di due piattaforme e "ricolorare" le eventuali palle avversarie che si trovino nei quadrati adiacenti, oppure teletrasportarsi per poi ricomparire in un'altra piattaforma che non è ancora stata occupata. È importante stare molto attenti a dove si generano le palle poiché esistono tre tipi di piattaforme ognuna colorata diversamente e con un certo valore in punti. Inoltre è ancora più importante non sprecare le possibilità di teletrasporto messe a disposizione, poiché quando vengono esaurite si esce dal gioco. La partita termina quando tutti i giocatori si sono teletrasportati fuori dalla scacchiera, quindi il computer comincierà a contare i punti di ogni giocatore. *The Ball Game* inserisce una nuova idea in un gioco che potrebbe rivelarsi un acquisto interessante per gli appassionati di questo genere, anche se non diventerà mai un classico.


Il modo migliore per conquistare le palle è saltare. Fate attenzione a non essere esclusi dal gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Champion of the Raj

Pensate che conquistare l'India sia divertente? Ripensateci...

Gran Dio! Non credo di aver mai visto un gioco scadente come questo. Immaginate un gioco uscire dal vostro peggiore e infernale incubo prendere forma e diventare reale. Un gioco che ha una routine di accesso al disco così pessima da rendere talvolta pressoché impossibile selezionare le icone poiché il processore sta costantemente riposizionando il puntatore - che è sempre come minimo in ritardo di mezzo secondo rispetto al movimento attuale del mouse. Un gioco che impiega un tempo medio di quasi un minuto prima di rispondere alla più semplice delle decisioni.

Questo è *Champion of Raj*.

Ambientato in India all'inizio del diciannovesimo secolo, *Champion of Raj* vi mette nei panni - o meglio, se proprio ci tenete, vi ci mettete voi nei panni - del capo di una qualsiasi delle sei fazioni che stanno contendendosi il controllo del territorio devastato dal conflitto. Dandogli un'occhiata superficiale può sembrare un po' simile al buon vecchio *Defender of the Crown* - per esempio il campo di gioco è formato da diversi territori, ed è facile individuare le opposte fazioni ed espandere il vostro impero più velocemente possibile. Come procedere è completamente affar vostro - potete rifornirvi di truppe e portare avanti un attacco diretto, battagliando con gli eserciti nemici per il controllo territoriale o fare le cose un attimino più pacificamente, organizzando feste pubbliche e sussurrando alle giuste orecchie parole rivoluzionarie per persuadere la popolazione a unirsi al vostro impero senza spargimento di sangue.

Se scegliete la prima opzione, è necessaria una pianificazione della campagna. Le tasse che riscuoterete dai cittadini sotto il vostro controllo imperiale devono essere utilizzate correttamente, reclutando truppe ed equipaggiandole in modo adeguato. Una volta sul campo di battaglia, potrete decidere se prendere in pugno la situazione o mettervi comodi e lasciare che destino e statistiche decidano per voi. Anche se volete mantenere la pace è consigliabile spendere comunque una moderata porzione del vostro denaro nell'ampliamento delle forze militari, per evitare che uno qualsiasi degli altri cinque capi (che restano attivi nel corso del gioco) tentino di catturare il vostro territorio.

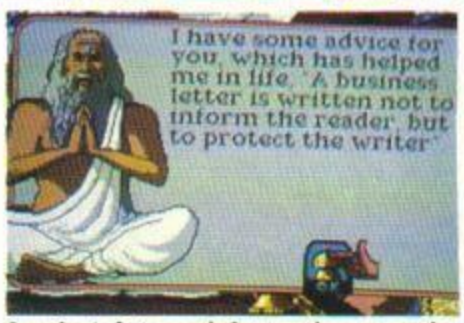
Ancora una volta come in *Defender of the Crown*, le decisioni che prendete spesso portano a dei piccoli sottogiochi arcade. C'è una caccia alla tigre, dove voi ed i vostri compari vi sollazzate nel rendere difficile la vita alle belve che vi attorniano, la corsa degli elefanti (non sghignazzate), combattimenti corpo a corpo, battaglie contro gli anarchici Thug e l'assedio del palazzo, che dovrete portare a termine per catturare lo stato in cui ha sede la capitale di un impero.

Tralasciando gli abominevoli accessi al disco, la prima cosa che colpisce davvero di *Champion of Raj* è l'aspetto amatoriale dell'intero gioco. Dimenticate uso appropriato dei colori e sprite intricati - l'intero prodotto appare come una diretta conversione dalla non eccessivamente esaltante versione per PC. E il sonoro? Non parlatemene. Sul retro della confezione si legge che è presente una "accattivante colonna sonora d'atmosfera". Che presa in giro! Non c'è assolutamente niente di tipicamente Indiano nella musica (a meno che gli indiani non utilizzassero tastiere tascabili Casio al tempo della colonizzazione inglese). Ringrazierete il cielo che il monitor abbia un interruttore per il volume!

La strategia in sé può a volte sembrare piuttosto rudimentale e scontata (il successo di una festa è dato dal numero degli elefanti presenti), ma non vi può certamente aiutare constatare che sotto a un così snervante accesso al disco cerca di venir fuori un prodotto appena appena accettabile.

Ciò, comunque, non scusa la presentazione assolutamente orribile ed è quasi inconcepibile che gli sforzi riuniti di PSS e Level 9 abbiano dato luogo a un gioco di così bassa levatura. Ma ci sono riusciti, e davvero ve ne meraviglierete. Per concludere la recensione di *Champion of Raj* non mi resta null'altro da dire se non che il gioco fa davvero acqua da tutte le parti. Decisamente sconsigliato.

Gli agghiaccianti e lunghissimi accessi al disco fanno di *Champion of Raj* un incubo da giocare, richiedendo anche per la più semplice delle decisioni dieci-quindici secondi di snervante attesa.



Organizzate feste popolari per guadagnare popolarità in territori non ancora controllati. Più elefanti comprate, più efficace sarà la vostra pubblicità. Che gran divertimento!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FRENETIC

La CORE DESIGN si impegna a sfornare lo sparatutto definito...

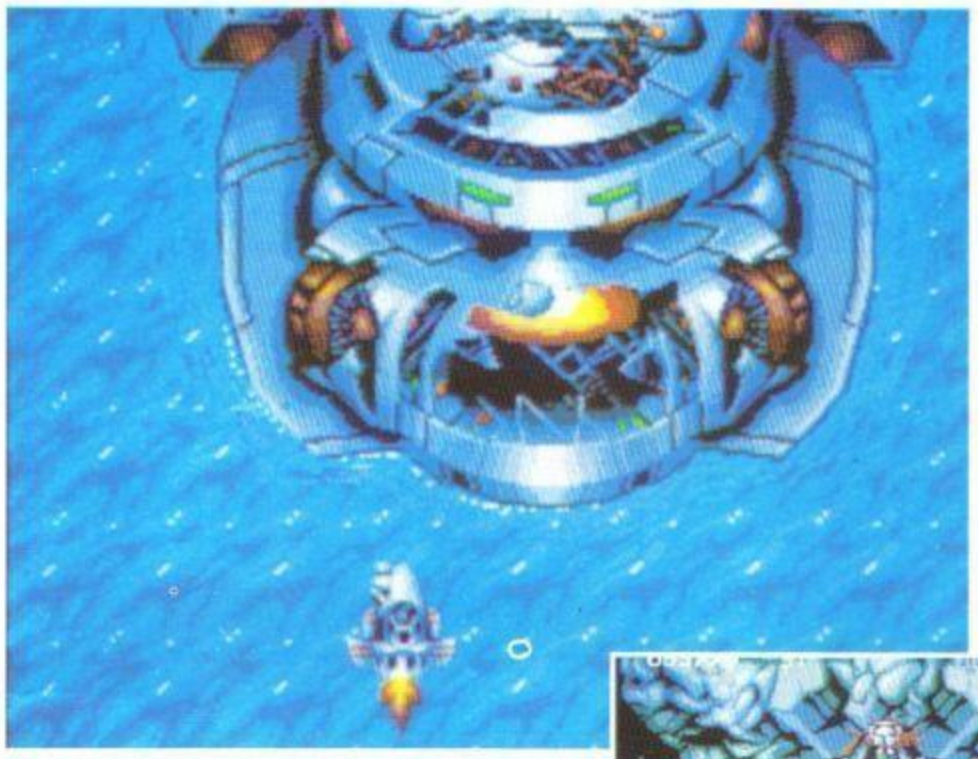
Com'era logico supporre, la Core Design non crede nella specializzazione in un solo genere. Ha invaso il mercato dei giochi a piattaforme con una serie di prodotti come *Rick Dangerous*, *CarVup* e il brillante *Chuck Rock*, oltre ad aver fatto un'entrata solenne sulla scena dei giochi di ruolo con *Corporation*.

Ora sembra che la prossima area di azione sarà quella degli sparatutto. Prima *Warzone*, che è probabilmente il migliore clone di *Ikari Warriors* a 16-bit, a cui segue il nuovo *Frenetic*.

Frenetic ricorda i successi dell'inizio degli anni 80, *Moon Cresta* e *Astro Blaster*. Lo schermo scorre sempre verticalmente, mentre gli alieni si accalcano attaccando l'astronave. Armi aggiuntive possono essere raccolte sparando ad alcune creature o a degli speciali Pod di trasporto. C'è sempre il solito enorme cattivo da distruggere alla fine di ognuno degli otto livelli.

Molte cose rendono *Frenetic* raccomandabile: gli alieni sono grossi, veloci e abbastanza difficili da colpire, l'azione non concede un attimo di tregua (forse si è persino esagerato in questo senso), le armi sono molto potenti, e i guardiani di fine livello particolarmente difficili da distruggere. Ma pur avendo fatto ricorso a tutti i migliori trucchi della storia degli sparatutto, la Core sembra essersi lasciata scappare uno degli errori più gravi propri del genere, e cioè che quando si muore, si viene privati di tutte le armi addizionali. In un gioco di questa difficoltà una simile caratteristica è del tutto fuori luogo: difficilmente si sopravviverà a lungo con il misero laser iniziale.

In ultima analisi, si può dire che *Frenetic*, è un gioco molto solido, realizzato con grande professionalità. Quello che gli manca però, è quella certa scintilla che possa innalzarlo al di sopra della concorrenza di *Xenon 2* e in particolare del superlativo *SWIV*.



L'armata Mozone parte con l'intenzione di fermare i patetici piani di fuga dei terrestri verso una nuova dimensione. Sta alla nostra piccola navicella spaziale salvare la situazione. Lo scorrimento dello schermo in questo livello di ambientazione marina è incredibilmente veloce!

(Sopra) Se volete farvi un'idea di quanto difficile si stia facendo la situazione, allora date uno sguardo a questa immagine. Se si smette di sparare anche solo un istante, lo schermo si riempirà completamente di alieni, e non si sopravvivrà a lungo con il piccolo laser di partenza.

(In alto) Questo guardiano di fine livello è davvero difficile da superare.

Gli sfondi sono coloratissimi e bizzarri. Questo gigantesco insetto è protetto da una pesante corazza che lo rende quasi invulnerabile a qualunque attacco.

Una bella introduzione e un buon livello di programmazione non deve far dimenticare che questo non è altro che un'ennesimo spara e fuggi. Come tutti i suoi parenti è accattivante, ma l'eccessivo livello di difficoltà lo rende meno longevo di quanto non si possa credere.

K VOTO **790**

AMIGA

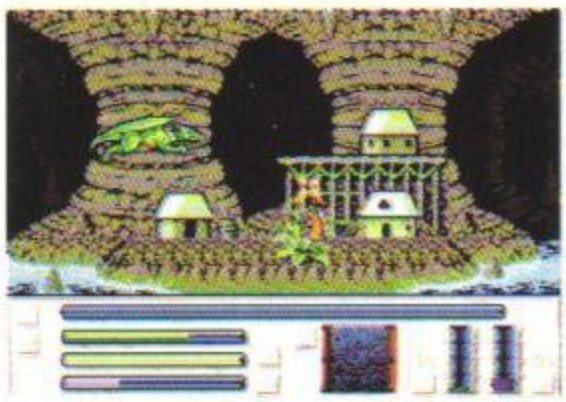
La grafica, simile a un cartone animato, rende abbastanza bene sullo sfondo pulito. Il problema è che non c'è nulla che elevi *Frenetic* al di sopra della media di questo tipo di giochi.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DRAGON FIGHTER

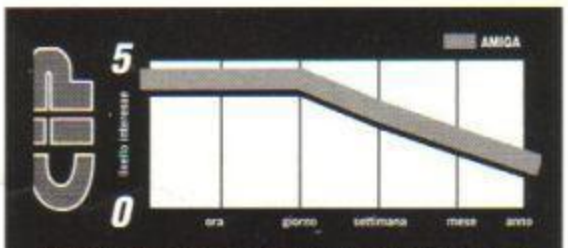
l'IDEA cavalca la tigre... ehm il drago! Ne sarà disarcionata?

Dragon Fighter ci riporta in un mondo fatato dominato da mostri e creature malvagie. Siamo tutti d'accordo, la trama non è tra le più originali, o meglio, non è originale, ma ciò che più preme sapere è se il gioco vale davvero.

Ne abbiamo già parlato molti mesi fa, e forse l'attesa può essere stata snervante, ma finalmente ora potrete trovarlo nei negozi e divertirvi a cavalcare il vostro drago nel tentativo di liberare il mondo conosciuto dagli orrori che ne affliggono l'esistenza.

Lo scorrimento del gioco è fluido, e la grafica è decisamente gradevole, ma può sembrare ripetitivo continuare a girare caverne distruggendo mostri. Come tutti i giochi di questo tipo, a nostra disposizione abbiamo un negozio che ci permetterà di potenziare la nostra cavalcatura e di recuperare l'eventuale energia persa. Esiste anche la possibilità di giocarci parte del denaro guadagnato liberando una caverna ai dadi, wow!

I negozi offrono 33 tipi di armi diverse, sempre che si sia in grado di acquistarle. Inizialmente *Dragon Fighter* può sembrare estremamente facile, ma con il progredire del gioco, ci si troverà a combattere contro mostri sempre più difficili e a volte quasi impossibili da battere. Come abbiamo già avuto occasione di scrivere il gioco punta molto sull'eccellente grafica, e questo è un ottimo esempio di come i programmi italiani stiano, com'era logico aspettarsi, crescendo a livello grafico, ma continuino a peccare in quanto a profondità e longevità. Sia chiaro con questo non vogliamo dire che *Dragon Fighter* sia un cattivo gioco, d'altronde il voto ne è una riprova. Può piacere, e molto, ma vista la gestazione che ha preceduto questo prodotto, onestamente ci si aspettava qualcosa di meglio, anche perché col passare degli anni cominciamo a stancarci di aspettare che il software italiano faccia quel salto di qualità che crediamo gli competa.



Inizialmente il gioco vi prenderà completamente. La musica, la grafica, la voglia di visitare le varie caverne e di incontrare nuovi mostri vi porterà a non mollare il joystick. Purtroppo la sensazione di ripetitività si impadronirà presto di voi impedendovi di rispolverarlo mesi dopo.

K VOTO **820**

8 7 7 4 G QI A PK

AMIGA

Sonoro e grafica spinti al massimo, garantiscono un gioco davvero attraente. Non crediamo che sia possibile una conversione per formati graficamente inferiore, poiché la povera giocabilità lo renderebbero un insuccesso.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA prezzo nc USCITO

Non sono previste altre versioni

PROGRAMMANDO DRAGHI

Il programmatore del gioco è Luigi Recanatesi di Rovigo, città nella quale è possessore di un negozio di computer. Ha iniziato a programmare sul C64 per poi passare, come molti suoi colleghi, all'Amiga.

***Dragon Fighter* è il suo primo gioco pubblicato, ed è completamente diverso dal progetto originale che aveva sviluppato per il demo di presentazione inviato all'Idea.**

Per ora non ha voluto rivelare nulla riguardo a progetti futuri, ma siamo sicuri che sentiremo ancora parlare di lui.

Stampanti CITIZEN

MATRIX

Via Monginevro 1 - TORINO Tel.3852012-FAX 3856939
Via Massena 38h - TORINO - Tel.5613232

120D+	80 Col. 9 aghi	L.350.000
124D	80 Col. 24 aghi	L.550.000
Swift 9	80 Col. 9 aghi opz.Colore	L.500.000
Swift 24	80 Col. 24 aghi opz.Colore	L.750.000

KCS POWER BOARD EMULPC X AMIGA L.650.000
ACTION REPLAY II MULTIUSER L.170.000
Espansione 512Kb interna X A500 L.80.000
Espansione interna 2Mb X A500 L.290.000

!! OCCHIO ALLA CONSOLE !!
NINTENDO CONTROL DECK L229.000
SEGA MASTER SYSTEM L220.000
SEGA MEGA DRIVE L390.000
NINTENDO GAME BOY L. 168.000

CONTROLLER PER HARD DISK SCSI
ALTA TECNOLOGIA TEDESCA
CONTROLLER OKTAGON PER A500 L.550.000
CONTROLLER ALF 2 PER A2000 L.280.000
CONTROLLER ALF 3 PER A2000 E A300 L.390.000
HARD DISK QUANTUM SCSI
40 Mb 52 Mb 80 Mb 105 Mb 120 Mb 170 Mb 210 Mb
TELEFONARE

SCHEDA SONORA AD LIB L.215.000

!!! TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA INCLUSA !!!

BULK 3.5. 2F2D L.750
ORDINE MINIMO 100 PEZZI

OFFERTISSIMA
Stampante LASER EPSON EPL7100 6ppm
L.2.300.000

TELEFONATECI PER RICHIEDERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO BOLLETTINO INFOMATRIX
VENDITA PER CORRISPONDENZA:Tel.011/5613232

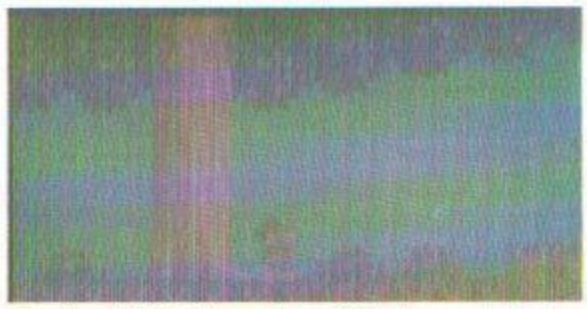
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Davvero con il Game Gear il futuro sarà in un palmo di mano? Sarà il software a decidere, così K ha fiutato l'aria esaminando due "nuove proposte"...

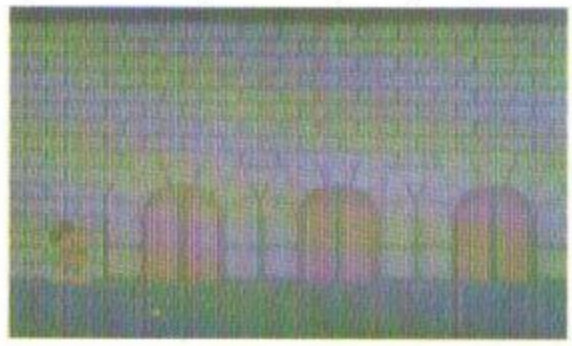
(Si ringrazia COMPUTERMANIA per le cartucce)

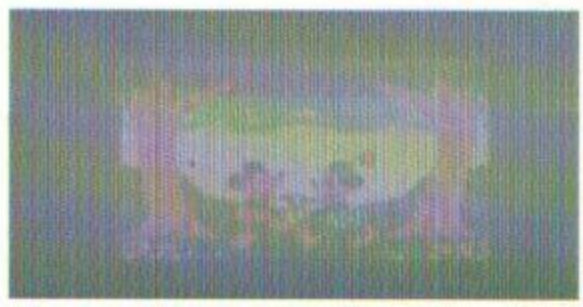
CASTLE OF ILLUSION



Topolino all'inizio della sua ricerca. Ciò che è sorprendente è che data la grandezza minuscola dello schermo e la sua bassa risoluzione grafica, Topolino sembra davvero Topolino.

Prima che inizi la sua ricerca, Topolino deve decidere quale livello affrontare per primo. Quando il livello viene completato, la porta si tramuta in pietra ed è tempo di sceglierne un'altra.





Innanzitutto va detto che in *Castle of Illusion*, troviamo dei famosissimi personaggi di Walt Disney: Topolino e Minni. Anche se inizialmente le cose non vanno molto bene.

Il gioco è questo: è una bella giornata a Vera City, e Topolino e Minni stanno godendosi una salutare passeggiata sul prato, quando la perfida Mizrabel, una vecchia strega gelosa della bellezza di Minni, piomba improvvisamente giù dal cielo e la rapisce sotto gli occhi increduli del suo innamorato. Ora il povero vecchio Topolino deve riuscire a salvarla.

Insomma, è tutta una scusa per quello che di base non è altro che un clone di *Mario* - e non è tra i peggiori...

Il regno di Mizrabel comprende cinque livelli, e Topolino deve attraversarli tutti per trovare le sette Gemme dell'Arcobaleno. In realtà quanto più lo si guarda, tanto più ricorda *Mario*. E i salti da una piattaforma all'altra, il prendere e tirare oggetti, oltre alle miriadi di scale e scale mobili dicono davvero tutto.

Vi sono alcuni tocchi di originalità, come ad esempio, il livello di Toyland, che scorre da destra verso sinistra (disorientante ma altrettanto entusiasmante), graficamente molto carino, Topolino, ogni qualvolta lo guardiate, sembra un po' dandy, e forse questo è frutto di uno sforzo fatto per fargli riguadagnare un po' di quella popolarità che nel corso degli anni ha perso a favore di Mario. Comunque sia, è un gioco raccomandato vivamente.

Un clone di *Mario* di alta qualità che può piacere o non piacere a seconda che vi piaccia o meno il personaggio principale. Ideale per un viaggio in treno Milano-Roma e ritorno.

K VOTO **810**

GAME GEAR

E carino e con un buon sonoro. Proprio il tipo di gioco che i possessori di Game Gear vogliono per rendersi conto che, in fondo, non hanno buttato via i loro soldi. Si lascia giocare molto bene.

PIANO DELLE USCITE

GAME GEAR prezzo nc USCITO (Solo Import.)

SUPER GOLF

***Super Golf* è bello, accattivante e realizzato con intelligenza. Un gioco che vale la pena di giocare dappertutto: a scuola come in macchina, in treno o in aereo (non guidando però...)**

K VOTO **830**

GAME GEAR

La grafica è molto carina, anche se non particolarmente sofisticata. Ci sono un mucchio di musichette simpatiche che terranno alto il vostro morale, anche se sarete di 10 sopra il par!

PIANO DELLE USCITE

GAME GEAR prezzo nc USCITO (Solo Import.)

Yes! It's birdie! Quanti tra gli appassionati di giochi di golf vorrebbero che ogni loro giocata finisse in questo modo?

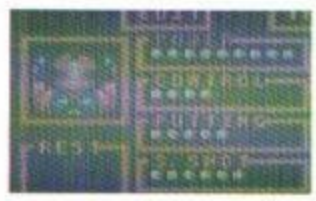
I ragazzi della Sega hanno adottato una vista tridimensionale dall'alto che tanta fortuna ha avuto nei giochi da bar di ambientazione golfistica. Anche se l'abbiamo già vista, dobbiamo ammettere che effettivamente questa soluzione funziona molto bene. La semplicità è la chiave di volta su cui si basa tutto il gioco, e sebbene si debbano fare alcuni ragionamenti prima di riuscire a colpire la palla, non c'è niente di troppo complicato - il vento per esempio, è un problema molto semplice e non porta via troppo tempo.

Effettuare i colpi funziona più o meno così. Scegliete la mazza e il punto in cui dovete colpire la palla (per poter fare dei tiri a effetto), la direzione del tiro e la potenza, e via!

Ciò che è sorprendente, considerando la scala relativamente piccola del gioco, è che rimane ancora molto da pensare, e che c'è bisogno di un bel po' di abilità (il putt richiede particolare concentrazione) e le buche non sono nemmeno piccole!

La vista aerea di ciascuna buca mostra che sono davvero in scala, tanto che alcuni dei più lunghi par 5 sono davvero enormi. Inoltre, vi sono alcune opzioni intelligenti che contribuiscono a rendere vario il gioco - da uno a quattro giocatori, scelta dei giocatori e dei caddy, oltre a tre livelli di difficoltà di gioco.

Un buon gioco, il cui fascino non svanisce di certo dopo il primo paio di partite.



Prima di giocare, un'interessante opzione simil- RPG, permette di "costruire" il nostro giocatore, dividendo i punti di abilità tra una discreta varietà di attributi. Davvero una bella idea.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA

MEGA DRIVE

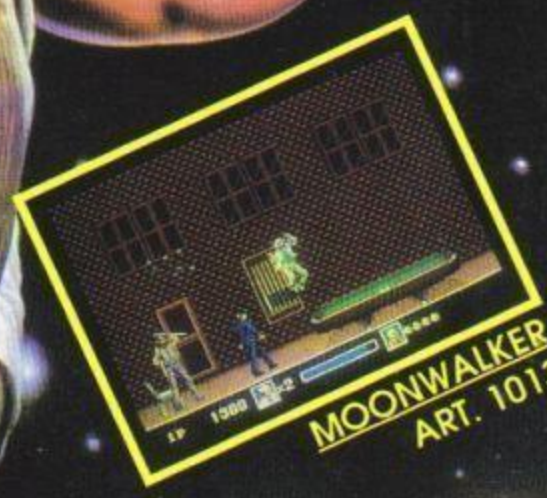
LA CASSETTA ALTERED BEAST INCLUSA NELLA CONFEZIONE

MOONWALKER
by Michael Jackson

J.B. DOUGLAS
ART 1204

WRESTLER WAR
ART 1206

ABRAMS TANK
ART 1402



16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

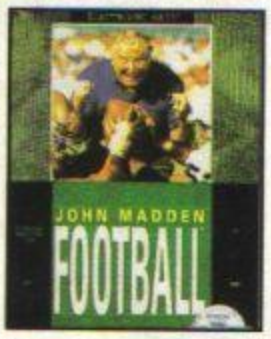
http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

CONSOLE

CARTUCCE MEGADRIVE

688 ATTACK SUB . 145000 U
AFTERBURNER ..... 79000 I
AFTERBURNER II ... 89000 U
AIR BUSTERS ..... 109000 U
AIR DRIVER ..... 99000 U
ATOMIC ROBOKID .. 85000 J
AXIS ..... 102000 J
BASEBALL ..... 98000 J
BATMAN ..... 99000 J
BATTLE SQUAD. .... 99000 U
BUDOKAN ..... 99000 U
BUSTERS DUGLAS . 99000 U
CENTURION ..... 99000 U
DICK TRACY ..... 95000 U
DINOLAND ..... 99000 U
DYNAMITE DUCK ... 79000 I
E-SWAT ..... 79000 I
FAT MAN ..... 98000 J
FIRE SHARK ..... 98000 J
FLIKY ..... 69000 U
FORGOTTEN W. ..... 79000 I
GHOST BUSTERS ..... 79000 I
GOLDEN AXE ..... 79000 I
GHOULS'N GHOST ... 99000 I
HEAVY UNIT ..... 102000 J
HERZOG ZWEI ..... 79000 I
HELLFIRE ..... 99000 U
INSECTOR X ..... 85000 J
ISHIDO ..... 69000 U
JAMES POND ..... 89000 U
JOHN MADDEN F. .. 99000 U
JOE MONTENA ..... 99000 U
KA GE KI ..... 99000 U
KLAX ..... 85000 J
LAST BATTLE ..... 79000 I
LAKERS VS CELD. . 99000 U



LEYNOS ..... 79000 J
MYSTIC DEFENDER 79000 I
MIKEY MOUSE ..... 99000 I
MIKEY MOUSE ..... 99000 J
MOONWALKER ..... 79000 I
NORTH STAR KEN .. 99000 J
PHELIOS ..... 89000 J
POPULOUS ..... 99000 U
RAMBO III ..... 79000 I

NEWS

RASTAN SAGA II .... 99000 U
RC GRAN PRIX ..... 69000 U
ROAD RUSH ..... 99000 U
SHOVE IT ..... 79000 U
SONIC THE HEDG. 99000 U
STAR CRUISER ..... 85000 J
SPACE HARRIER ..... 79000 I
SPIDERMAN ..... 109000 U
SUPER HANG ON ..... 85000 I
SUPER MONACO GP 79000 I
SUPER REAL BASK. 79000 I
SUPER THUNDER B. 79000 I
SUPER VOLLEYB. .. 79000 U
STRIDER ..... 99000 I
STRIDER ..... 89000 J
SHADOW DANCER .. 79000 I
SWORD OF SODAN 99000 U
TARGET EARTH ... 109000 U
TARGAN ..... 79000 U
TECNO COP ..... 105000 U
THE REV.SHINOBI ... 79000 I
THUNDER FOR. 2 ... 79000 U
THUNDER FOR. 3 . 105000 U
TRUXTON ..... 79000 I
TURRICAN ..... 99000 U
TWIN HAWK ..... 79000 I
VALDIS III ..... 139000 U
VOLFIELD ..... 85000 J
WHIP RUSH ..... 69000 J
WONDERBOY II ..... 79000 J
WORLD CUO IT.90 ... 79000 I
WREASTLE WAR .. 99000 U
X GRANADA ..... 98000 J
XDR ..... 69000 J
ZANY GOLF ..... 69000 U
ZOOM ..... 79000 I

MEGADRIVE ITA +
ALTERED BEAST 399000
MEGADRIVE JAP 355000
ARCADE POWER 109000
JOYPAD SEGA 49000
JOYSTICK SG 69000
CAVO SCART 29000
CAVO A/V 22000

J=JAPAN U=U.S.A. I=ITALIA

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

TEL. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

NEWS

GAME GEAR

GAME GEAR+CART 379000
GAME GEAR 310000

COLUMNS 65000
DRAGON C 60000
G-LOCK 79000
GOLDEN AXE 79000
MICKEY MOUSE 70000
OUT RUN 65000
PSYCHIC O. 60000
PUTTER GOLF 65000
SHINOBI 70000
SPIDERMAN 70000
SUPER MONACO GP .. 70000
WODDY POP 55000
WONDER BOY 65000

GAME BOY

ALLEYWAY 59000
GOLF 59000
BALLON KID 59000
BATMAN 59000
DOUBLE DRAGON 59000
DR.MARIO 59000
DUCK TALES 59000
DYNABLASTER 59000
F1 RACE 59000
GARGOILES QUEST ... 59000
GOLF 59000
KWIRK 59000
KING OF THE ZOO 59000
MOTOCROSS MAN. ... 59000
N.WORLD CUP 59000
QUIX 59000
REVENGE OF GATOR 59000
SOLAR STRIKER 59000
SPIDERMAN 59000
SUPERMARIOLAND .. 59000
TENNIS 59000
GAMEBOY SYSTEM 169000

NEO·GEO

CARATTERISTICHE TECNICHE:

CPU Z80+68000, COLORI SU VIDEO 65536,
SPRITE VISUALIZZABILI 380, 15 CANALI AUDIO
CON 7 DEDICATI ALLA SINTESI VOCALE,
CARTUCCE MAX 330 Mb.

LYNX

APB 60000
BLOCK OUT 60000
ELECTROCOP 60000
GAUNTLET III 70000
GRID RUNNER 60000
MS.PACMAN 60000
NFL FOOTBALL 70000
NINJA GAIDEN 70000
PACLAND 60000
PAPERBOY 70000
RAMPAGE 70000
ROADBLASTERS 70000
ROLLING THUNDER 70000
RYGAR 70000
SHANGAI 70000
VINDICATORS 70000
ZYBOT 70000
WORLD C.SOCCER 60000
XENONPHOBE 60000

LYNX CONSOLE+CART.260000
SUN VISOR 35000

CARTUCCE NEO·GEO

BASEBALL STAR ...339000
BOWLING 499000
CIBERLIP 339000
MAGICAN LORD 339000
MAHJONG FEVER ..499000
NAM 1975 339000
NINJA COMBAT 339000
RACING HEROES ...339000
JOY JOY KID .....
SUPER SPY 359000
TOP P. GOLF 360000
ALPHA MISSION 2 In uscita
BLUES JOURNEY .. In uscita
BURNING FORCE . In uscita
GHOST PILOT ..... In uscita
KING OF T.MON. ... In uscita
PUZZLED ..... In uscita

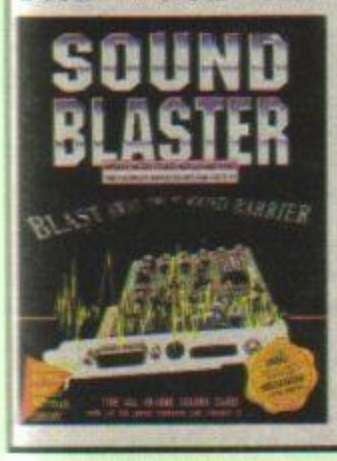
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

SOFTWARE MS-DOS

DAI VOCE AL TUO PC



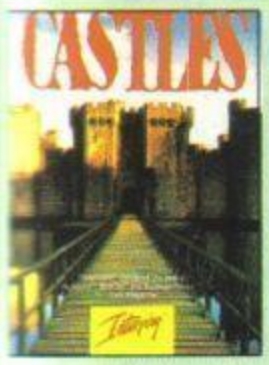
OFFERTA !!!
323.000

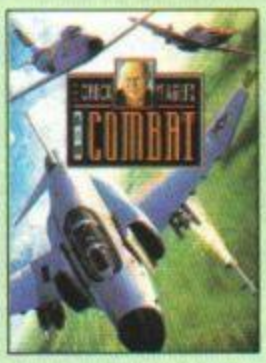
ARCADE

BACK TO F. II 49000
BATMAN 29000
BOBO 45000
BUDOKAN 59000
D.DRAGON II 29000
DICK TRACY 49000
D.LAIR II 99000
DUCK TALES 49000
GOLDEN AXE 49000
H. ZOMBIES 49000
KLAX 29000
NDY 500 59000
LEMMINGS 69000
NARCO POLICE ... 29000
HARD DRIVING 2 29000
NIGHTBREED 29000
F16 FALCON CGA 69000
F16 FALCON EGA 89000
F15 S.EAGLE II .....
F19 STEALTH F. ... 99000
F.OF THE INTRUD 79000
HARPOON 79000
LIFE & DEATH II . 49000
MIG 29 FULCRUM 59000
POWERBOAT 49000
POWERDROME 49000
RED BARON 89000
SILENT SERV.II ... 79000
STORMOVIK 59000
TEAM YANKEE ... 59000
THE DUAL 49000
THE PASSION 65000
TYPHOON O.ST ... 69000
TYPHOON O.ST ... 69000
VIETNAM GUNB. 59000
WING COMM 59000

SPORTIVI

4D SPORT BOX 49000
BILLARD SIM 50000
BOXING LOWB B 49000
CALIFORNIA G 19500
DAMA SIM 42000
ERAL W.BASEB ... 45000
EUROP.SUPER L .. 49000
F1 MANAGER 49000





NIGHT SHIFT 69000
NINJA TURTLES .. 29000
NO EXIT 39000
OUT RUN 49000
PREDATOR 2 29000
PRINCE OF PERS. 29000
OFF ROAD R. ... 29000
SPACE ACE 99000
SPEEDBALL 19500
TETRIS 59000
VAXINE 29000
WINGS OF FURY . 29000

SIMULAZIONE

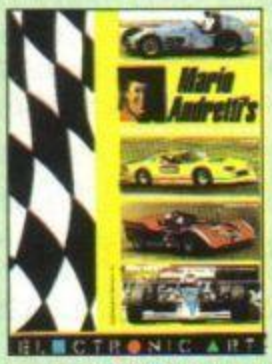
688 ATTACK SUB .....
A-10 TANK K. 79000
AFT II 59000
BLUE MAX 59000
BOMBER 69000
CHOPPER LHX ... 109000
CHUCK Y. AFT 59000
DAS BOOT 59000
ELITE PLUS 89000
EUROP.SPACE S. . 69000

FERRARI F1 59000
F.M. WORLD C.S .. 49000
GRAND S.BIRD 49000
KICK OFF II 49000
INT.SOCC.CHAL .. 59000
ITALY 90 SOCC 49000
JACK N.C.GOLF ... 49000
JACK N.U.GOLF ... 72000
JACK N.COURSE . 24000
MINI PUTT 59000
PANZA KICK B 29000
PARIGI Dakar 90 ... 49000
PGA GOLF 59000
PRO TENNIS T 49000
PRO TENNIS T II .. 49000
SKI OR DIE 49000
SUBUTEO 49000
THE BASKET M ... 49000
TV SPORT FOOT .. 59000
TV SPORT BASK .. 69000
WORLD TOUR G .. 45000

MONKEY ISL 69000
MONKEY I. VGA .. 89000
MORTE A VEN 39000
MURDER 29000
MURDER IN SPA . 59000
RISE OF T. DRAG . 89000
SPACE QUEST IV . 89000
S.GET A GIRL 79000
TIN TIN ON Moon 38000
T. COLONELS B ... 89000

STRATEGIA

BALANCE OF P 69000
CAPTAN BLO 59000
CENTURION 59000
EMPIRE 49000
FULL METAL P 38000
GALATIC EMP 59000
GENGIS KHAN 69000
IMPERIUM 49000
MOON BASE 79000
NORTH&SOUTH .. 49000
POPOLOUSE 49000
PROMISED LAND 24000
SAVAGE EMPIRE 59000



Commodore

PC COMMODORE

PC10 III CPU 7,16Mhz.+1FDD+CGA+ SERIALE+PARALLELA.....L. 795000
PC20 III CPU 7,16Mhz.+1FDD+CGA+ HD 20Mb SER+PARALL.....L1198000
PC286 CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD 40Mb+SER+PARALL.....L1630000
PC386SX CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD 40Mb+SER+PARALL.....L2450000
PC386SX CPU+1FDD 1.44Mb+VGA+ HD100Mb+SER+PARALL.....L2995000
PC386 CPU 20Mhz.+1FDD 1.44Mb+ VGA+HD 52Mb+SER+PARALL..L3295000
PC386 CPU 25Mhz.+1FDD 1.44Mb+ VGA+HD 52Mb+SER+PARALL..L4475000

LAT TOP COMMODORE

LAT TOP 286 1FDD+HD 20Mb+VGA SER+PARALL+BORSA+ALIMENT...L3495000
LAT TOP 389 1FDD+HD 386Mb+VGA SER+PARALL+BORSA+ALIMENT...L4295000

1084S Monitor CGA..L455000
1930 VGA colori.....L610000
1950 VGA.multis.....L.745000
VGA Mono.....L..250000
DRIVE Aggiuntivo....L..200000

UTILITY

3D CONS. KIT 89000
De Luxe P aint II .. 199000
De Luxe P. Ench. .. 320000
ENSEMBLE 229000
LOTTO 90 29000
RIDOTTI 29000
TOTIP 29000
TOTOFLASH 29000
TOTOSTAT 29000
Superbase Pers. 99000
VOLKS WRITE 3 .. 99000

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

Tel. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

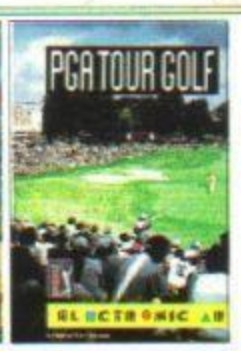
IN 24/36 ORE

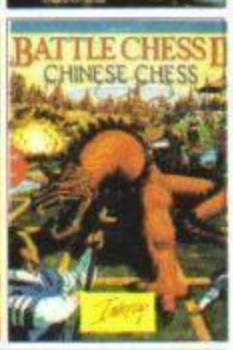
SOLO SU RICHIESTA ALL'ORDINE

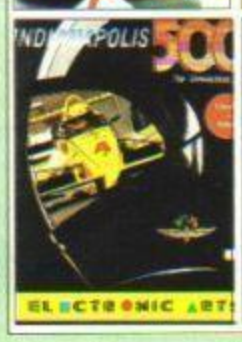
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTO IL MATERIALE DI NOSTRA COMMERCIALIZZAZIONE, TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

SMAU '91 MILANO 3/7 OTTOBRE

RITIRATE IL CATALOGO AUTUNNALE PRESSO IL NOSTRO STANDAL PADIGLIONE 14 A/B







OFFERTISSIMA!!!

Scegliendo 4 di questi Best Sellers avrai il quinto in regalo, ed inoltre entrerai a far parte del:

ALEX

Mail Club

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Professione Computer SAS di Vitale A.&C.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA
NUOVA SEDE PROVVISORIA: FLERO BS - Via Aldo Moro 2.
tel/fax 030 2681454

20.000 Leghe Sotto I Mari 33.000	Blue Max 42.000	Empire 42.000	Grid Start 9.000	Logical 42.000	Predator 2 25.000
500 Cc Moto Manager 50.000	Bowls 13.000	Eswat 29.000	Hard Ball II 42.000	Lombard Rac Rally 16.500	Prehistorik 25.000
688 Sub Marine Attack 42.000	Brat 25.000	Eye Of The Beholder 59.000	Hard Drivin' II 25.000	Lost Patrol 42.000	Prince of Persia 25.000
A10 Tank Killer 67.000	Breach II 42.000	F 15 Strike Eagle II 67.000	Harpoon 52.000	Lotus Esprit Turbo Challenge 42.000	Projectyle 42.000
Action Service 43.000	Buck Rogers 67.000	F 16 Combat Pilot 50.000	Hero Quest by Gremlin 42.000	Lupo Alberto 25.000	Pro Sport Challenge 50.000
Adidas Tie Break 25.000	Budokan 42.000	F 19 Stealth Fighter 59.000	Horror Zombies 25.000	M1 Tank Platoon 59.000	Protector 9.000
Advanced Destroyer Simulator 25.000	Cadaver 42.000	F 1 GP Circuits 25.000	Hot Shot 9.000	Masterblazer 42.000	Pro Tennis Tour 2 42.000
Advanced Tactical Fighter II 50.000	Canton 42.000	F 1 Manager 1990 42.000	HR-35 9.000	Mean Streets 25.000	Puffy's Saga 25.000
Adventure Contsruction Set 42.000	Captive 42.000	F 29Retaliator 42.000	Hunt Of Read October 42.000	Mega Phoenix 25.000	Puzznic 25.000
Afrika Korps 42.000	Carthage 42.000	Falcon F 16 50.000	Hydra 25.000	Mercenary 16.500	Railroad Tycoon 67.000
African Raiders 33.000	Carvup 25.000	Falcon Mission Disk 2 42.000	Hypnotic Land 25.000	Metal Master 50.000	Rainbow Island 25.000
After Burner 16.500	Centurion 50.000	Fast Break 42.000	Ice Hockey 9.000	Miami Chase 16.500	Robocop 2 25.000
Air Supply 25.000	Champion Of The Ray 42.000	Ferrari Formula One 42.000	Ilyad 42.000	Midwinter 59.000	R-Type 16.500
All Time Favourites 38.000	Chaos Strike Back 42.000	Fighter Bomber 50.000	Indy 500 42.000	Mig 29 Fulcrom 50.000	SDI- Strategic Defence Initiative 16.500
Alpha Waves 50.000	Chase HQ 2 25.000	Fighter Bomber Mission Disk 25.000	Insector Hecti in the Inter Change 25.000	Moonshine Racer 25.000	Secret Monkey Island 59.000
A.P.B. 16.500	Chuck Yeager's AFT 50.000	Fire Blaster 9.000	Insects in Space 25.000	Mouse Trap 9.000	Shadow Dancer 25.000
Arkanoid Revenge Of Doh 16.500	Colnop Hits II (5 Giochi) 42.000	Flimbo's Quest 25.000	Internationale Karate plus 16.500	M.U.D.S. 42.000	Shadow of the Beast 2 59.000
Armour Geddon 42.000	Colorado 16.500	Flood 42.000	I Play 3D Soccer 50.000	NAM 42.000	Shadow of the Beast 42.000
Atomino 42.000	Crime Wave 25.000	Flyght Pat 737 9.000	Ishido 50.000	Narc 25.000	Shadow Warrior 25.000
Awesome 59.000	Cybercon III 25.000	Football Manager W. Cup Edition 42.000	Iznogoud 33.000	Narco Police 25.000	Sim City 50.000
Back To The Future III 25.000	Daley Thompson Olimpics Ch. 16.500	Formula One 3D 42.000	James Pond 25.000	Nightbreed Arcade 25.000	Ski or Die 42.000
Badlands 25.000	Das Boot 42.000	Frost Byte 9.000	Judge Dredd 25.000	Obitus 59.000	Sly Spy Secret Agent 25.000
Barbarian II 16.500	Defender Of The Crown 16.500	Full Blast (Game Collection) 50.000	Jupiter's Master Drive 42.000	Operation Harrier 25.000	Speedball II 16.500
B.A.T. Ita 50.000	Defendere Of The Earth 16.500	Full Metal Planete 33.000	Kick Off 2 25.000	Pang 25.000	Stellar 7 50.000
Batman 16.500	Demolition 9.000	Gaidregons Domaind 16.500	Kick Off 2 Expanded per 1 MB 42.000	Panza Kick Boxing 25.000	Stormball 25.000
Batman The Movie 25.000	Dick Tracy 42.000	GBA Basketball 26.000	Kick Off 2 Final Whistle 25.000	Passing Shot 16.500	Strider 2 25.000
Battlechess 50.000	Dino Wars 42.000	Geisha 50.000	Kind of Magic 3 (Collezione) 42.000	PGA Tour Golf 50.000	Supercars II 42.000
Battlechess II 59.000	Disc 50.000	Gengis Khan 50.000	Kriptonegg 33.000	Phalanx 9.000	Super Hang On 16.500
Battle Command 42.000	Double Dragon II 25.000	Ghostbusters II 42.000	Last Ninja 2 16.500	Player Manager 42.000	Super Monaco GP 25.000
Betrayal 59.000	Dragon Breed 25.000	Ghouls'n'Ghost 25.000	Last Ninja 2 Remix 42.000	Plutos 9.000	Super Off Road Racer 25.000
Big Game Fishing 50.000	Dragon's Lair II Time warp 84.000	Gods 42.000	Leggend of Djel 33.000	Populos 42.000	Switchblade II 42.000
Billiard Simulator 34.000	Dr. Fruit 9.000	Golden Axe 42.000	Lemmings 42.000	Populos Promise Land Disk 20.000	Swiv (Silkworm IV) 25.000
Bionic Commando 16.500	Duck Tales 42.000	GP Tennis Manager 42.000	License to Kill 16.500	Power Monger 50.000	Team Yankee ITA 42.000
Blazing Thunder 25.000	Dunger Master 42.000	Grid Runner 16.500	Life & Death 42.000	Power Up (Collection) 42.000	Toki 25.000

OLTRE 500 APPLICATIVI ORIGINALI PER AMIGA

OLTRE 700 GIOCHI ORIGINALI PER AMIGA

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI ATARI e PC

AMIGA AI MIGLIORI PREZZI!

AMIGA 500 L.645.000
Amiga 500 1Mb + 2 giochi + 2 Joystick L.750.000
AMIGA 2000 + Amiga Vision L.1.340.000
Amiga 3000 25/52 + Panasonic Multisync L.5.900.00
CDTV L.1.300.000

INOLTRE I PC AL PIU' BASSO PREZZO D'ITALIA!!!

PC 286/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.1.815.000 IVATO

PC 386sx/16Mhz/1Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.165.000 IVATO

PC 386/25Mhz/4Mb/drive 1.44/HD 44Mb/Monitor VGA a colori 1024x768
L.2.800.000 IVATO

Stampante Laser Texas MICROLASER
gestisce A4/B5/letter/legal/executive/invoice/buste/etichette/lucidi; risoluzione 300x300 emulazione HP LaserJetII; postscript opzionale
L.1.925.000 + iva

Stampante Laser Mannesmann MT-906 PostScript
gestisce A4/B5/letter/legal/etichette/buste/lucidi risoluzione 300x300 dpi, memoria RAM2.5Mb
L.3.320.000+iva

Stampante Laser Star Star Laser 08 II
gestisce A4/B5/letter/legal/executive memoria RAM 1Mb, risoluzione 300x300dpi, velocità 8 pagine per minuto; postscript opzionale
L.2.230.000 + iva

Mannesmann MT-81
L.290.000
9 aghi, 80 colonne, 130 caratteri per secondo

Mannesmann MT-82 L.590.000
24 aghi, 80 colonne, 160 caratteri per secondo, risoluzione 360x360 punti per pollice...

Hard Disk Quantum...

PD-40 40Mb AT o SCSI 470.000
LPS-52 52Mb AT o SCSI L.530.000
PD-80 80Mb AT o SCSI L.765.000
LPS-105 105Mb AT o SCSI L.940.000
PD-120 120Mb AT o SCSI L.1.090.000
PD-170Mb AT o SCSI L.1.350.000
PD-210 AT o SCSI L.1.500.000

STAMPANTI STAR

LC-20 9aghi,B/N,80col,150cps,240dpi L.355.000
LC-200 come LC-20 a colori L.495.000
LC-15 come LC-20 carrelo a 136col L.600.000
LC-24/200 24aghi,B/N,80col,167cps,360dpi L.660.000
LC-24/200 Color L.725.000
LC-24/15 come LC-24/200 carrello a 136col L.835.000

PROMOZIONE GIOCHI ORIGINALI AMIGA

Scegline 3 pagandone solamente 2

nota che pur se in offerta abbiamo ugualmente mantenuto lo sconto del 15% sul listino del distribuore

Asterix L.38.000
Blue Angels L.42.000
Bubble Plus L.33.000
Damocles L.33.000
Damocles Mission #1 Data Disk L.20.000
Football Manager W.Cup Edition L.42.000
Fusion L.42.000
Gold of America L.61.000
Hardball II L.42.000
Keep The Thief L.50.000
Kripton Egg L.33.000
Limes & Napoleon L.32.000
Second Out L.32.000
Skiddo L.33.000
Skrull L.32.000
Snoopy L.42.000
Space Battle L.33.000
Starflight L.32.000
Super League Soccer L.42.000
The Days of the Viper L.32.000
Toyottes L.42.000

La ditta Professione Computer fa esclusivamente vendita per corrispondenza, tutti i prezzi dove non diversamente specificato sono da intendersi IVA INCLUSA !!!
Il nostro catalogo hardware comprende attualmente circa 650 articoli, oltre la metà dedicati ad Amiga, disponiamo di quasi tutte le periferiche utili sia all'hobbysta che al professionista...
SOTFWARE originale in pronta consegna per Amiga, su ordinazione per Atari e PC

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NBA ALL-STAR CHALLENGE

BASKET SFIDA

K gioca un uno-contro-uno con IN YOUR FACE della Jaleco e con NBA ALL-STAR CHALLENGE della LJN.

Il basket in Italia sta riscuotendo sempre più successo. E sull'onda di questo crescente favore di pubblico, questo sport è stato convertito in un sacco di grandi giochi per computer. Sia *In Your Face* che *NBA All-Star Challenge* sono incentrati sulla cosiddetta "sfida uno-contro-uno", una versione ridotta del basket, giocata da due soli avversari e con un unico canestro. E come vi potete bene immaginare, entrambi i giochi hanno in comune un sacco di cose:

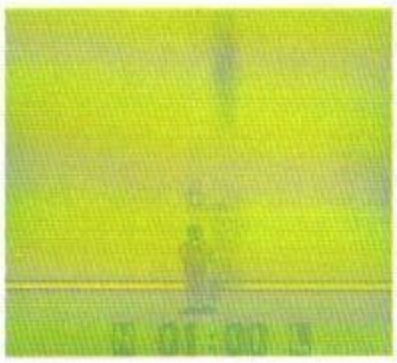
- **Potete scegliere tra giocare a chi totalizza più punti in un tempo limite stabilito, o a chi raggiunge per primo un determinato numero di punti. (i limiti di tempo e di punteggio possono essere modificati a piacere).**
- **Potete selezionare giocatori con differenti livelli di abilità.**
- **Il vostro giocatore è controllabile interamente con il Joypad.**
- **Quando non ne è in possesso, il giocatore può cercare di rubare la palla o di effettuare stoppate.**
- **Quando ne è in possesso, il giocatore può dribblare con la palla fino a che non si trova in posizione di tiro. La palla viene lanciata premendo "fuoco", una volta per saltare e poi ancora per farla partire. Quanto più alto è il salto, tanto più lontano finirà la palla - la mira per il canestro è presa automaticamente.**
- **Due giocatori possono collegare i propri Gameboy tra loro e giocare uno contro l'altro.**

Si ringrazia ALEX COMPUTER per aver fornito le cartucce.

Worthy sarebbe d'accordo. Anche se manca l'opzione Due-contro Due di *In Your Face*, *NBA Challenge* rimedia con i suoi quattro sotto-giochi: la gara del tiro libero, l'H.O.R.S.E., la gara del tiro da 3 e il torneo. Sebbene siano tutti basati sulla stessa idea (tirare accuratamente da varie posizioni attorno al campo), sono molto divertenti e portano un intelligente cambiamento al gioco regolare.

La partita uno-contro-uno è giocata su di un campo fisso, che pur essendo più piccolo, e non dotato di una caratteristica "sfiziosa" come il campo a scorrimento, per lo meno rende possibile vedere con chiarezza che cosa sta succedendo sul video. I movimenti a disposizione del giocatore sono molti di più rispetto a *IYF*, e anche se lo rende più difficile da padroneggiare, d'altro canto, ne fa un gioco a cui molto probabilmente ritornerete presto. I tre livelli di difficoltà, e i 27 giocatori tra cui sceglierene aumentano la varietà.

Non è un gioco al top per quanto riguarda l'azione pura, ma *NBA Challenge* è un programma divertente che ripagherà la scelta dei suoi fortunati possessori.



Niente scrolling, ma almeno potrete rendervi conto di quello che sta succedendo. Questo e vari sotto giochi fanno vincere a *NBA Challenge* la sfida del basket su Gameboy.

NOTIZIE NINTENDO

La MB ha annunciato l'entrata nel mondo del software, da settembre infatti distribuirà tre nuovi titoli per il NES.
I giochi saranno *California Games*, *Time Lord* e *Digger T*.
Del primo titolo c'è poco da dire, lo conosciamo tutti, mentre per quel che riguarda *Time Lord*, il giocatore dovrà impegnarsi in un'avventura attraverso diverse epoche storiche alla ricerca di 5 mitiche "sfere temporali", affrontando ogni genere di pericoli. *Digger T* ci fa vestire i panni di un minatore alla ricerca della città perduta tra mille insidie e sorprese. Questi non sono che i primi giochi che la MB distribuirà in Italia, per la gioia di tutti i possessori del NES. Altre notizie ed eventuali recensioni sul prossimo numero di K, naturalmete.

IN YOUR FACE

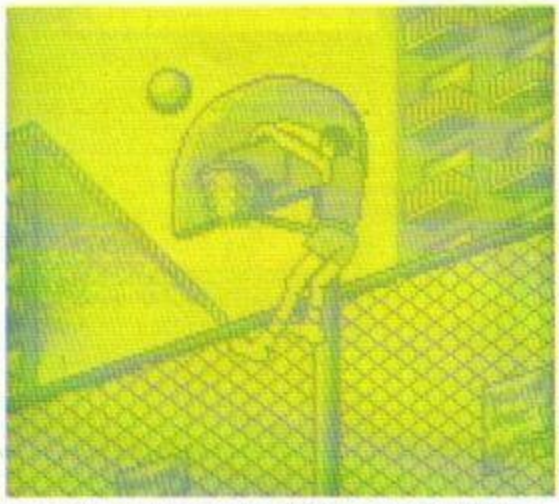
In Your Face vanta una presentazione superba. Ad esempio, subito dopo aver provato a "schiacciare" la palla nel canestro, il tiro viene riproposto in primo piano come in una serie di istantanee accompagnate perfino dal suono dello scatto della macchina fotografica.

IYF possiede solo un livello di difficoltà e solo quattro giocatori tra cui poter scegliere. Anche il gioco in sé è abbastanza semplice: ad esempio per rubare la palla al vostro avversario dovete semplicemente andargli addosso.

Se da una parte il basso livello di difficoltà rende il gioco facile da imparare, dall'altra significa che presto, dopo essere diventati imbattibili, vi stuferete.

Il più grande punto di forza di *IYF* sta nell'opzione 2-contro-2, dove il gioco si svolge tra due squadre di due componenti ciascuna. Voi controllate il giocatore in possesso di palla, ed esiste la possibilità di effettuare passaggi. Anche se questa opzione aggiunge profondità al gioco iniziale, non è ancora abbastanza per fare di *IYF* un acquisto essenziale.

Il problema più grande di *IYF* è lo schermo. L'azione si svolge in un campo molto più largo delle dimensioni fisiche del display, per cui lo schermo scorre per poter inquadrare l'azione. E fin qui potrebbe anche andare bene, ma la velocità dello scorrimento dello schermo risulta talmente bassa che le immagini diventano terribilmente confuse.



Tentando una schiacciata, immediatamente scatta il Replay dell'azione, con una bella grafica, con grossi e dettagliati sprite che balzano verso il canestro.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

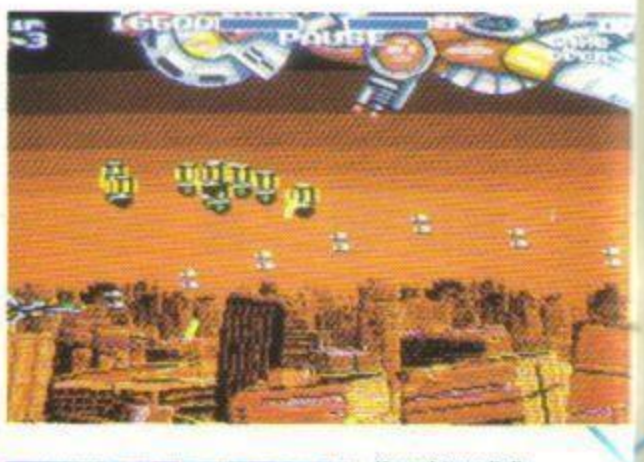
AERO BLASTERS

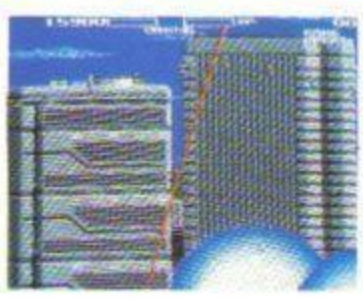
Miriadi di navi aliene si raggruppano davanti a voi e cercano di colpirvi. Sullo sfondo scorrono le metropoli, mentre voi combattete nei cieli.

La KANEKO infiamma i cieli con un altro sparatutto per Megadrive.

Come potranno i possessori del Megadrive sopportare l'arrivo di un altro spara e fuggi? Alla Kaneko pensano che ci riusciranno benissimo, proponendoci questo *AeroBlasters*, che non è altro che l'ennesimo sparatutto a scorrimento orizzontale. Chiunque tra voi abbia mai giocato a uno di questi giochi negli ultimi due anni, conosce già il meccanismo: si tratta di farsi largo attraverso schiere senza fine di luridi alieni più o meno mutati, trovando per strada armi addizionali sempre più potenti e terrificanti, fino al confronto finale con un "duro" guardiano di fine livello. Per essere sinceri, *AB* possiede alcuni aspetti che aggiungono un pizzico di originalità a una generazione di giochi ormai tutti uguali. All'inizio esiste un'opzione che permette a due giocatori di affrontare contemporaneamente l'offensiva aliena. Poi, in alcuni livelli, si passa attraverso aree dove le caverne si restringono fino a diventare degli strettissimi tunnel. E come se non bastasse, in quelle zone lo scrolling diventa velocissimo, tanto che evitare di sfracellarsi contro i muri risulta un'impresa non da poco. Credetemi, dopo pochi istanti anche il vostro joypad comincerà a sudare!

Le armi trovate sono molto potenti, anche se ormai famigliari. Però, il modo attraverso il quale possono essere ottenute, risulta davvero inusuale: un droide di rifornimento verrà inviato periodicamente dalla nostra base per aiutarci. Sparandogli un paio di colpi lo faremo esplodere, ottenendo così un nugolo di armi. Avrete a questo punto alcuni secondi per prendere





(Sopra) Nugoli di bombe cadono dal cielo. (Sinistra) Distruggere l' enorme guardiano di fine livello non è un impresa da poco.

Aero-Blasters vi darà certamente delle forti scariche di adrenalina, con le sue selvagge stragi di navi nemiche e le sue armi super distruttive. Ma la possibilità di ottenere un "quasi *cheat mode*" attraverso un opportuno settaggio delle opzioni, fa sì che pure i più scarsi tra i giocatori possano completare i soli sei livelli disponibili in un periodo di tempo inferiore alla settimana.

K VOTO
785

MEGADRIVE

Tecnicamente, è una realizzazione superba: scrolling velocissimo, un bel movimento parallattico, orde di grosse astronavi aliene con nugoli di missili in tutte le direzioni, laser ed esplosioni. Però il gioco è ormai irrimediabilmente datato e non entusiasmerà chi non è più che un appassionato al genere. Insomma un gioco onesto con bella grafica. Aspettatevi di finirlo in non più di cinque o sei giorni.

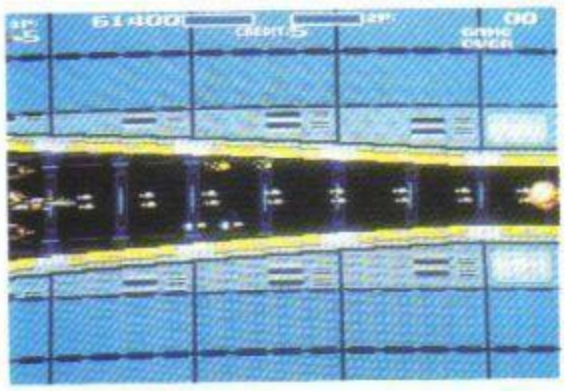
PIANO DELLE USCITE

MEGADRIVE	L100000	USCITO

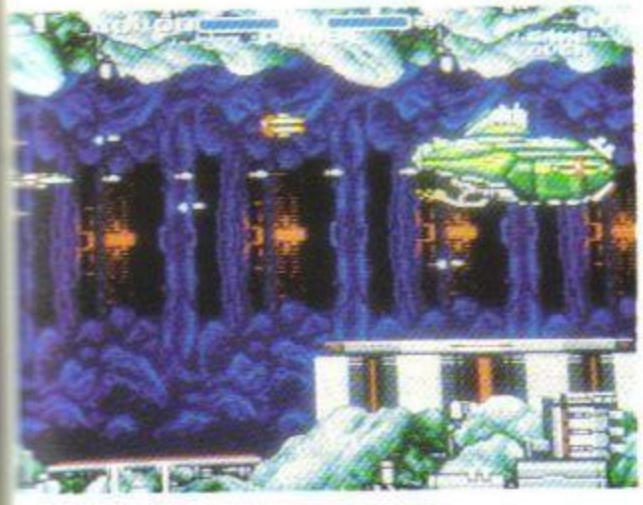
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ecco le cose che meglio descrivono *AeroBlaster*. Passaggi sempre più stretti scorrono ad altissima velocità mettendo alla prova le vostre capacità di volo. Orde di missili e di alieni riempiono lo schermo fino all'inverosimile. I guardiani di fine livello non sono niente di particolarmente innovativo, ma almeno sono graficamente ben dettagliati e hanno colori davvero belli.



quelle che secondo voi sono le più utili, prima che escano dallo schermo. D'altra parte vi sono tre aspetti del gioco che non possiamo valutare positivamente, e, ritornando sul tema della non originalità, tutti purtroppo già visti in precedenza. Il primo è causato da uno dei detti preferiti tra gli sviluppatori più stupidi che dice: "Fai perdere sempre tutte le armi a chi viene ucciso". Il secondo, è dato dalla massima impressa a lettere di fuoco nella testa degli sviluppatori più pigri (quelli che non vogliono nemmeno porsi il problema di pensare a nuovi e più intelligenti modi di attaccare degli alieni), che recita così : "Riempi sempre lo schermo con così tanti alieni e missili in modo che il giocatore non abbia la possibilità di sopravvivere". Battute a parte, il terzo e più grosso problema è dato dalla longevità, o meglio dalla sua mancanza. (E questo tende a essere il caso di molti giochi per Megadrive). Impostando il livello di difficoltà su "Normal" e con sei crediti da tre vite ciascuno, sono arrivato già dalla seconda partita quasi alla fine del quarto livello. E i livelli in totale sono solo sei! D'accordo, esiste uno schermo di opzioni nel quale potreste impostare il gioco con un maggiore livello di difficoltà e ridurre il numero di crediti a vostra disposizione, ma quanti tra di noi avranno la forza di volontà necessaria per agire così masochisticamente? In conclusione, *AB* non si distingue più di tanto dalla media. La giocabilità è buona, lo scrolling è veloce e il sonoro è carino. Ma se state cercando un capolavoro o un gioco veramente bello e difficile, allora farete meglio a cercare altrove.

Console Kingdom

COMPUTERMANIA
V.le Pisa, 33 MILANO
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 02 - 40092059 Ore 10.30 - 19.30

CONSOLE KINGDOM
[redacted]
MILANO
Showroom

HARDWARE

SUPER FAMICOM	L.	468.000
GAMEBOY	L.	138.000
MEGADRIVE	L.	278.000
GAME GEAR	L.	299.000
NEO - GEO	L.	645.000
PC - ENGINE	L.	299.000
GAMATE	L.	138.000
ATARI LYNX	L.	218.000
AMIGA 500 1MB	L.	699.000
AMIGA 2000	L.	1.420.000
DRIVE EST. AMIGA	L.	143.000
ESP. AMIGA 512 K	L.	68.000
ESP. AMIGA 2MB	L.	238.000
MODEM 19200 BPS	L.	1.290.000

ACCESSORI CONSOLES

GAMEBOY

LIGHT BOY	L.	50.000
GAME LIGHT	L.	40.000
CARRY CASE	L.	45.000
ZOOM	L.	28.000
LIGHT	L.	28.000
ILLUMINATOR	L.	35.000
STEREO AMPLIF.	L.	39.000
INTERFACCIA COLLEGAMENTO		
MONITOR	L.	300.000

MEGADRIVE

CONVERTER JAP/EUR	L.	20.000
CONVERTER		
MASTER SYSTEM	L.	78.000
JOYPAD	L.	35.000
TAC - 50 JOYSTICK	L.	50.000
ARCADE STICK	L.	98.000

RICHIEDETE I LISTINI (NOTEVOLI SORPRESE)

SOFTWARE

SUPER FAMICOM

S. MARIO WORLD	L.	140.000
FINAL FIGHT	L.	140.000
BOMBUZAL	L.	115.000
ACTRAISER	L.	160.000
SD GUNDOM	L.	140.000
BIG RUN	L.	125.000
F - ZERO	L.	125.000
ULTRAMAN CLUB	L.	140.000
PILOT WING	L.	150.000
HOLE IN ONE	L.	160.000
AUGUSTA GOLF	L.	180.000
SUPER R - TYPE	L.	198.000
GRADIUS III	L.	140.000
SUPER BASEBALL	L.	160.000
PRO BASEBALL	L.	168.000
DARIUS TWIN	L.	140.000
Y'III	L.	128.000

MEGADRIVE

FASTEST - 1	L.	115.000
STREET SMART	L.	125.000
BONANZA BROS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	125.000
SONIC	L.	135.000
MAGICAL HAT	L.	65.000
MICKEY MOUSE	L.	65.000
ALTERED BEAST	L.	47.000
DJ BOY	L.	59.000
ZOOM	L.	59.000
GYNOUG	L.	99.000

GAMEBOY

CASTELVANIA II	L.	69.000
SKATE OR DIE II	L.	69.000
MR. CHIN'S	L.	69.000
WWF SUPER STAR	L.	69.000
SUPER MARIO LAND	L.	44.000
PAPER BOY	L.	48.000

GAME GEAR
TUTTI I TITOLI A L. 59.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tricks 'n' Tactics

Oh, yeah! Finalmente ritorna la K-Hotline gestita dall'ormai maturo (almeno per la scuola...) Paolo Paglianti! Questo mese vi aspetta un'ondata di gabole e trucchi per tutti i gusti, e, soprattutto, udite, udite, la parte finale della soluzione di Drakkhen!

Supercars 2

Non riuscite a superare i 25 km/h? Comprate a troppo e vendete a poco? Vi perdete in ogni tunnel? Niente paura! La mega compilation di consigli e trucchi per l'ultimo gioco ad alta velocità della Gremlin vi permetterà di doppiare tutti gli avversari!

ELEMENTI DELLA PISTA

• SALTI: Ottimi per recuperare le posizioni perse, ma a volte - come negli angoli - saltando con un lieve angolo può servirvi per non colpire il muro dell'altro lato. Se siete coinvolti in un ingorgo, vi conviene aspettare qualche secondo e poi recuperare le auto che vi hanno superato.
• INCROCI: Peccato! Non si può barare - se saltate una parte della pista, perderete l'intero giro - quindi entrate e uscite da quella giusta. Se vi sbattono fuori pista, dovrete ritornare indietro, anche a costo di finire ultimi.
• CANCELLI: A volte è necessario fermarsi davanti a un cancello e aspettare che si apra, ma dato che sono sincronizzati, dovreste riuscire a superarli senza dovervi fermare. Ricordatevi che potete schiantarvi anche contro un cancello chiuso.
• TUNNEL: Se perdete l'orientamento mentre siete all'interno di un tunnel, iniziate a ruotare finché lo schermo non scorre nella giusta direzione. I super missili sono molto utili in situazioni del genere.

NEL NEGOZIO

L'equipaggiamento in vendita nel negozio ha un prezzo che varia di circa un quarto (colpa delle manovre fiscali del governo?). Quindi, sapendo che il prezzo di rivendita corrisponde a circa i 3/4 del prezzo originale, potrete guadagnare un bel po' di verdoni comprando a poco e rivendendo a molto...

NEL GARAGE

Gestire le riparazioni del proprio automezzo è molto semplice, una volta che sapete il trucco: ogni tipo di riparazione ha un prezzo massimo; più è vicino il costo reale al prezzo massimo, più la riparazione sarà migliore. Per esempio, se spenderete quasi il massimo per riparare un parte della macchina, vorrà dire che la riparazione è praticamente perfetta.
I prezzi massimi sono:

ARMA/POWER-UP	ACQUISTO	VENDITA	NOTE
Missile frontale	100-400	75-300	• È utile solo in casi estremi. È meglio utilizzarlo "giocando al rialzo", comprandolo a poco e rivendendolo a molto, in modo da poter comprare armi migliori.
Missile di coda	150-600	110-450	• Valgono le stesse considerazioni fatte per il missile frontale.
Missile a ricerca automatica	375-1500	280-1125	• Utili in tutte le occasioni, specialmente nelle strade strette per aprirvi il passaggio e nelle corse veloci quando non riuscite a raggiungere le altre auto.
Super missile	250-1000	185-750	• È meglio utilizzarlo nei tunnel e nelle corse con i cancelli,dove si può incontrare una macchina che arriva in senso contrario.
Mina	200-800	150-600	• Ottima per allontanare gli avversari dalla vostra coda, e molto divertente nel modo a due giocatori.
Turbo Salto	125-500	90-375	• Utilizzatelo per saltare gli altri concorrenti alla partenza. Altrimenti impiegatelo per saltare da fermi o per evitare i treni in corsa - attenzione perché per atterrare avrete bisogno di uno spazio di circa tre macchine. Prendete tutti e tre i livelli nelle ultime corse.
Rostro	250-1000	185-750	• Provocherete un sacco di danni se lo utilizzerete contro le altre macchine!
Motore	1250-5000	935-3750	• È essenziale per raggiungere le alte velocità degli ultimi livelli, ma attenti a comprarlo ad un prezzo ragionevole, o perderete la pensione!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARTE DA RIPARARE	PREZZO MASSIMO
Fanali	$400
Scarico	$800
Marce	$600
Freni	$400
Carrozzeria	$1000
Copertoni	$600
Sterzo	$800
Sospensioni	$1000

Quindi riparando i fari per $390 verrà effettuato un lavoro molto migliore che riparando la carrozzeria per $520. Spesso conviene effettuare le riparazioni, che non sono molto costose e che diminuiscono un po' il livello di danno.
Quasi sempre è meglio riparare tutte le parti del mezzo, tranne nei livelli più difficili dove il danno è proporzionale alla difficoltà.

SCHERMI DI COMUNICAZIONE

Questi schermi possono essere disattivati, ma se rispondete correttamente, potrete ricavare un bel gruzzoletto!
Generalmente, per quanto riguarda gli schermi del Dipartimento dei Trasporti, le risposte giuste sono quelle oneste, mentre negli altri schermi spesso basta essere fiduciosi in se stessi - ma non sfrontati!
Comunque ci sono delle eccezioni. Fondamentalmente, le regole della successione di risposte è questa:

- una risposta è sempre "giusto";
- una risposta è sempre "sbagliato";
- le rimanenti risposte hanno la stessa possibilità casuale di essere "giusto" o "sbagliato".

COME VINCERE UNA GARA

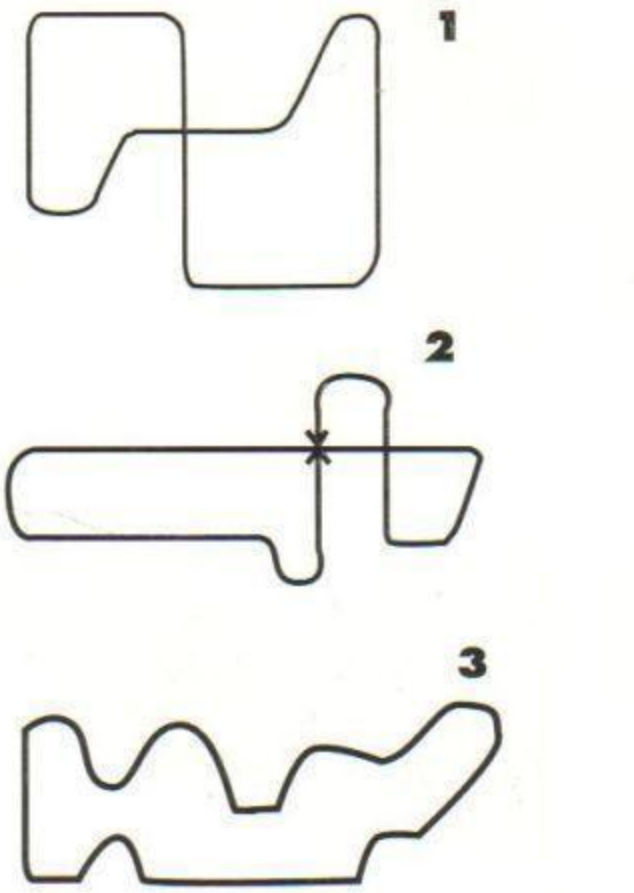
- Consigli Generali -
CURVE CON FRENO A MOTORE: Si rivela un ottimo metodo per le curve strette. Prima di affrontare la curva sollevate il piede.. ehm, il dito dall'acceleratore e iniziate a curvare. La macchina rallenterà, permettendovi di controllarla meglio. A metà curva, quando la macchina punta verso la nuova direzione, riniziate ad accelerare.
SORPASSI: Ci sono due metodi.. beh, tre, contando i missili!

- Semplicemente superando le macchine nei tratti rettilinei (metodo conosciuto con il nome di NRT - Non Rischio Troppo).
- Spingendo le altre auto fuori pista, mentre stanno curvando. Basta prendere le macchine avversarie dall'interno e buttarle verso il lato della pista. Ci metteranno un po' per riprendersi dal "trattamento", e voi sarete già ben lontani.

Non correte rischi inutili: se vi schiantate contro un'altra macchina, verrete entrambi rallentati, quindi non potrete superarla tanto facilmente - quindi è meglio aspettare una possibilità migliore.

LE PISTE PIÙ FACILI

1- Nessun problema - beh, almeno non dovrebbero esserci. Conservate i missili ed evitate le collisioni.
2- Cercate di migliorare la performance all'incrocio marcato con una "X" per risparmiare preziosi secondi. State attenti a non incappare in ostacoli mentre salite sul trampolino.
3- Come prima, evitate le collisioni con le altre vetture, e cercate di scaraventare le macchine fuori pista alle curve. I missili a ricerca automatica sono molto utili in questa pista.
4- Questa pista è caratterizzata da un sacco di tunnel. Ricordatevi il consiglio di prima: se venite bloccati all'interno di un tunnel, continuate a girare finché lo schermo non scrolla dalla parte voluta. I super missili sono molto utili in questo percorso.
5- In questa pista potrete scegliere il percorso. La deviazione "A" è generalmente la migliore, a meno che non incappiate in altri problemi, come un missile a ricerca automatica deciso a spolverarvi il cofano, per esempio.
6- Ci sono molte curve a gomito, ma il vero problema è il trampolino. Se non ci sono altre macchine che vi ronzano intorno, salite sul trampolino tenendovi al centro e alla massima velocità. Curvate al momento opportuno e saltate le altre macchine nei rettilinei.
7- Come nella pista numero tre, i missili a ricerca automatica sono molto utili. Cercate di salvare qualche secondo utilizzando le scorciatoie, ma attenti a non finire schiantati addosso ad un cancello chiuso. Investite tutti i dollari rimasti.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT

Chuck Rock

Volete un Super Chuck Rock? Digitate queste password (spazi compresi) nello schermo dei titoli e avrete un super cavernicolo pronto a superare tutti i livelli.

ESTRANO	- Premendo lo SHIFT sinistro Chuck si metterà a volare.
MORTIMER	- Premete i tasti da F1 a F5 per scegliere la zona desiderata.
TURN FRAME	- Premete un numero per scegliere il corrispondente livello.
FAST AINT THE WORD	- Energia infinita.
UNCLE SAMS	- Energia infinita.
LIFE IS MY DREAM	- Energia infinita.
SHE LOVES CLEANING WINDOWS	- Ancora energia infinita.
ITS FAIRY BOWBWLZ	- Immaginate un po'? Energia infinita.

Turrican II

Per avere vite infinite sul vostro Amiga, selezionate nel menu musicale la prima opzione. Quindi riselezionatela di nuovo, e premete i tasti 4 e 2. Quindi premete il tasto ESC due volte per iniziare una partita e sarete invulnerabili.

TecnoShop

Amiga 500 (garanzia Commodore Italia) appetizer completo	L. 649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + gradito omaggio	L. 269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L.1.169.000
Penna ottica per Amiga	L. 29.000
Boot Selector per Amiga	L. 19.000
Espansione A501 originale Commodore con garanzia	L. 119.000
Action replay 2 per Amiga 500	L. 169.000
Mouse Selector	L. 29.000
Interfaccia 4 Joistick per giochi di calcio, pallavolo ecc.	L. 29.000
Disponibili tutti i joistick della serie Quickjoy in mega offerta speciale	
VIDEON 3.0 con Photon Paint 2.0 in omaggio a sole	L. 565.000
Tappetino Mouse - Pad antistatico	L. 12.000
Porta mouse da applicare al tuo computer	L. 5.000
Espansione 512K senza orologio	L. 79.000
Dischetti marcati T/S garantiti al 100% da 3.5" 2DD compresi di etichette (minimo 100 pezzi)	L. 750
Contenitori Posso 31/2 150 posti a cassetto	L. 35.000
Contenitori in plastica trasparente 80 posti con chiave in metallo	L. 18.500
Videocassette VHS E 120 di nota marca (sconti su quantitativi)	L. 5.000

Migliaia di programmi, sempre ultimissime novità, importazione diretta dai paesi di produzione con arrivi settimanali
Disponibili tutti gli accessori per il Commodore 64, Amiga e PC
Disponibile tutta la cavetteria per i vostri computer, nastri per stampante ecc.
Assistenza tecnica per tutti i computer
Aperti tutti i giorni tranne il lunedì mattina

Tutti i nostri prezzi sono compresi di IVA - Vendita anche per corrispondenza in tutta Italia. Gli ordini vengono evasi nelle 24 ore immediatamente successive al vostro ordine. Sconti e trattamenti particolari per i rivenditori.

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 - Fax - 081/5743260

KRAMER ELECTRONIC
COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.450000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 279000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Advanced Destroyer Sim.	29000	29000	29000
Back To The Future III	49000	49000	49000
Bat	59000	59000	
Betrayal	**69000**	**79000**	
Big Game Fishing	59000	69000	69000
Billy The Kid	**49000**	**59000**	**49000**
Centurion	**59000**	59000	
Champion Of The Ray	**49000**		
Crimes Does Not Pay	**49000**	**49000**	
Crystals Of Arborea	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn		69000	
Disc		**59000**	**69000**
Eco Phantoms	49000	49000	49000
England Champ. Special	**29000**	**49000**	
F-29 Retaliator	49000	**59000**	
Feudal Lords	**49000**	Soon	**59000**
Gods	49000		49000
Gold Of The Aztec		**29000**	
Jet Fighter II		**79000**	
Key To Maramon		**69000**	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	
Kick Off Winning Tactic	**20000**		
Lemmings	49000	**69000**	
Life & Death II	Soon	49000	
Links "Golf"		99000	
Magic Candle I		**69000**	
Medieval Lords		69000	
Megatraveller I	59000	59000	
Moonbase	**59000**		
Navy Seals	29000		49000
Predator II	29000	29000	29000
Railroad Tycoon	**79000**		
Renegade Legion Interc.	Soon	69000	
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Road & Car I		33000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Stellar 7	**59000**	59000	
Super Skweek	**49000**		**59000**
Supercars II	49000		49000
Test Drive III	65000	65000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
Wing Commander M.I		**29000**	
Wing Commander M.II		**29000**	
Wonderland	69000	69000	69000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	99000	99000	
Big Busine$s		49000	
Bill & Ted	69000	72000	
Canton	49000		
Castles	Soon	59000	
Championship Run	29000		
Charge Of The Light Brigade	49000		59000
Chuck Yeagers Air Combat	Soon	69000	
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Cybercon III	29000	29000	29000
Deuteros Millenium 2.2 II	59000		59000
Dinowars	49000	49000	
Edd The Duck	29000		
Elite Plus	Soon	89000	Soon
Escape From Colditz	49000		49000
Eye Of Beholder	69000	69000	
F1 G.P. Circuits	29000		29000
F15 Strike Eagle II	59000	59000	59000
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Gauntlet III	Soon		
Gem'x	39000		
Heart Of China		89000	
Hero Quest	49000		
Heroes Quest II	69000	79000	69000
Hill Street Blues	39000		
Jahangir Khan Squash	39000		
Kings Quest V		99000	
Life & Death	49000		
Lord Of The Ring	69000	69000	
Lords Of Doom	39000	49000	
Mario Andretti Racing	Soon	59000	
Martian Dreams "Ultima"		69000	
Megafortress	69000	79000	
Midwinter II	Soon	79000	Soon
Mighty Bombjack		39000	
Monkey Island 256 colori	69000	89000	
Ninja Rabbits	20000	30000	
Prehistorik	29000	29000	
Puzznic		29000	
Rise Of The Dragon		89000	
Shadow Dancer	29000		29000
Sim Earth	Soon	89000	Soon
Skull & Crossbones	29000	29000	
Space Quest IV		89000	
Spirits Of Excalibur	59000	59000	
Switchblade II	49000		
The Power	39000		
Viz	29000		29000
Wings Commander		59000	
Worlds At War		59000	

MEGADRIVE

After Burner II
Air Diver
Alex K.idd M.W.
Alterated Beast
Ishido
Batman
Columns
Fatal Labyrinth
Volfied
Rainbow Islands
Fatman
Ghostbusters
Great Hurricane
Insector X
Moonwalker
Strider
Four Hero Master
Axis
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous
New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Rastan Saga II
Zany Golf
Space Harrier II
Super R. Basket
Thunderforce II
Whip Rush
World Soccer
XDR
Hellfire
Klax
Revenge Of Shinobi
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Ringside Angel
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5

L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble

manuale e programma in italiano
L. 299.000

14 Fiera Citta' Di Varese

dal 21 al 29 Settembre 1991
saremo presenti allo stand
148

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GameBoy
L. 159.000

In omaggio il gioco Tetris.
Giochi per GameBoy
a partire da **L. 59.000**

Atari Lynx
L. 219.000

In omaggio California Games.
Giochi per Lynx
a partire da **L. 59.000**

Centinaia di giochi disponibili per MegaDrive,
Super Famicom, Atari Lynx e GameBoy!
Richiedeteci il listino!

MegaDrive
L. 299.000

La fantastica console a 16 bit con presa Scart - nuova versione UNIVERSALE, accetta **tutti** i giochi sia europei che giapponesi!
Giochi per Sega MegaDrive a partire da **L. 79.000**

Superofferta:
console + 2 giochi a solo

L. 439.000

Disponibile anche il convertitore Euro/Japan a sole **L. 29.000**

Super Famicom
L. 559.000

La nuovissima console Nintendo con presa Scart.
Giochi a partire da **L. 129.000**

Superofferta:
console + 2 giochi a solo

L. 759.000

AFFRETTATEVI!

Prezzi sempre IVA compresa

Viale Monte Nero 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni
dalle **10** alle **13** e dalle **15** alle **19**.
Vendita anche per corrispondenza.

FLOPPERIA SRL

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

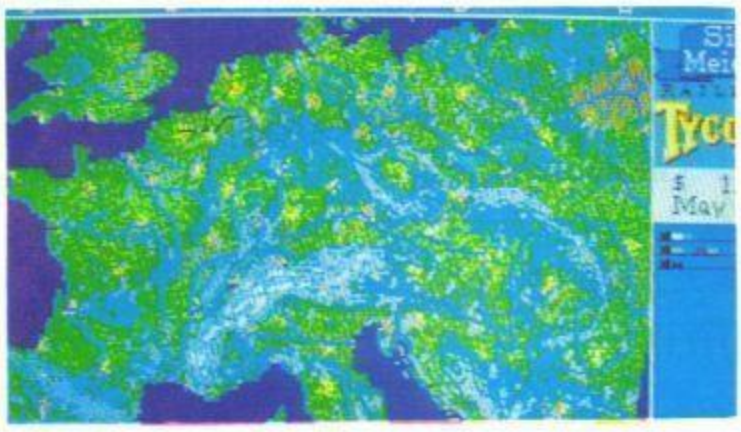
Gabolare sul PC

Se sapete armeggiare con il DEBUG o il PC-TOOLS e vi intendete un minimo di programma-zione, grazie allo Yodas Crew e al trio informa-tico Roberto Camisana, Mirko Uggeri e Alessan-dro Farci potrete ritoccare qualche giochino per renderlo un po' più semplice...

- RAILROAD TYCOON: Selezionate uno dei file di salvataggio (da RR0.SVE a RR4.SVE), cercate la stringa esadecimale "E803" (per esempio, con il PC-TOOLS dovrete premere "F", "F1" e scrivere "E803") e sostituitela con "FF7F". Partirete con un capitale da Zio Paperone (circa $30.000.000)!

-XENON II: Caricate con il PC-TOOLS il file "xenon2.exe" e cercate la stringa: FF 0E B0 91 74 35 E8 C6 e sostituitela con: C7 06 B0 91 03 00 E8 C6 per avere un bel gruzzoletto di crediti.

I seguenti giochi invece vanno hackerati con il DEBUG. Caricate i file tra virgolette e poi inserite i comandi indicati. Quindi premete "G" e Return (è meglio, specie se siete alle prime armi, effettuare una copia di sicurezza prima di intervenire sul file)



- ARKANOID: Caricate sempre con il DEBUG il file "arkanoid.exe", poi inserite:

F CS:01E0 L6 00
F CS:9636 L6 90

per ottenere vite infinite.

- DRAGON'S LAIR: File "game.exe"
F 2B15 L4 90 (vite infinite)

computer, ecco un listato che vi permette di salvare la vostra posizione in uno qualsiasi dei dodici livelli:

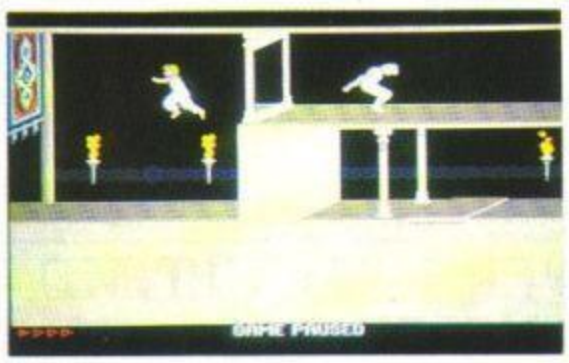
```
140 CLS
150 INPUT "Quanti minuti", MINUTI
160 INPUT "... e quanta forza", FORZA
170 INPUT "Livello Da cui partire", LIVELLO
180 PRINT "_____"
190 OPEN "PRINCE.SAV" FOR OUTPUT AS #1
200 PRINT #1, CHR$ (MINUTI) + CHR$ (0) +
CHR$ (112) + CHR$ (1);
210 PRINT #1, CHR$ (LIVELLO) + CHR$
(FORZA) + CHR$ (0);
220 CLOSE #1
230 PRINT "Il file Prince.sav è pronto - buon
divertimento!"
240 END
```

Grazie a **Alberto Fenoci**.

F19 Stealth Fighter

Un altro listatino per il vostro PC: queste poche linee di basic riporteranno in vita tutti i piloti abbattuti sul loro F19.

```
10      OPEN "R", 1, "ROSTER.FIL"
20      FIELD 1, 1 AS NR1$, 79 AS NR2$
30      FOR I=1 TO 10
40      LSET NR1$=CHR$(0)
50      PUT 1, I
60      NEXT I
70      CLOSE I
80      END
```



Prince Of Persia

Ecco un trucchetto particolarmente utile per la versione PC di *Prince on Persia*. Quando vi trovate in ambiente DOS, scrivete PRINCE MEGAHIT per caricare il programma. Quindi premete la lettera "K" ogni volta che incontrate una guardia per eliminarla senza correre nessun rischio.

Sempre per lo stesso gioco e per lo stesso

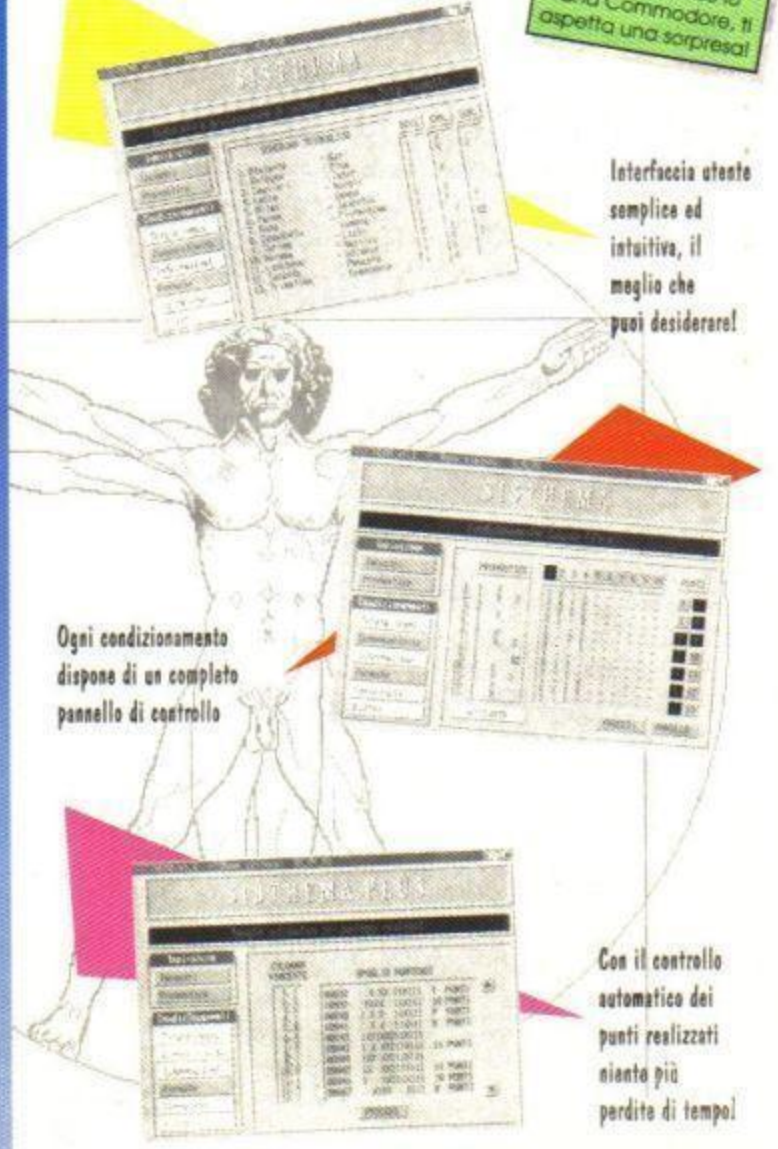
Vinci con SISTHEMA!

Si! Per fare 13 ti serve SISTHEMA, l'elaboratore professionale di sistemi ***Totocalcio, Totip, Enalotto per Amiga ed MS-DOS**** *che rivoluzionerà il tuo modo di giocare.*
Se 6 tipi di condizionamento e 2 tipi di riduzione che lo rendono il programma più potente della sua categoria non sono sufficienti a convincerti ti invitiamo a provarlo! ***Richiedi gratuitamente un dimostrativo del programma*** *inviandoci questa pagina (anche in fotocopia o via fax) e capirai da solo perché per vincere occorre un solo programma: SISTHEMA! Telefona allo 011/700358 oggi stesso, avrai tutte le informazioni che desideri e potrai ordinare direttamente la versione del programma che più ti interessa o, se preferisci, ti daremo l'indirizzo del più vicino rivenditore.*

Progetto SOFTWARE
Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO)
Tel. 011/700358 - Fax. 011/7708159

*disponibile da Novembre '91

Vieni a trovarci allo SMAU '91 presso lo stand Commodore, ti aspetta una sorpresa!



Interfaccia utente semplice ed intuitiva, il meglio che puoi desiderare!

Ogni condizionamento dispone di un completo pannello di controllo

Con il controllo automatico dei punti realizzati niente più perdite di tempo!

SISTHEMA L. 79.000 - IVA
Condizionatore e riduttore di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto per Amiga con stampa a video o su tabulato delle colonne elaborate

SISTHEMA PLUS L. 159.000 - IVA
Come la versione base con la possibilità di stampare direttamente su schedine con qualsiasi stampante Epson, Star o compatibile

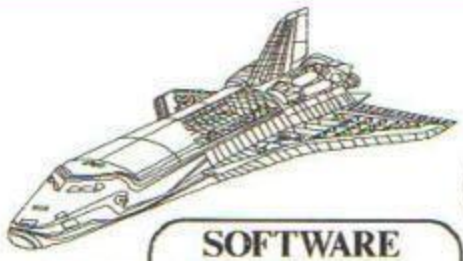
Amiga, Commodore, Epson, Star ed MS-DOS sono marchi registrati dai relativi proprietari

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select



P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

AMIGA 500 + MODULATORE TV
L. 739.000

SUPER OFFERTA AMIGA 500 1 Mb
Amiga con espansione di memoria e un joystick in omaggio.
L.749.000

HARD DISK GVP PER AMIGA 500
Hard Disk da 40Mb con possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb. L. 1.140.000

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.2 & 1.3 SU ROM
L. 89.000

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 73.000
Espansione 512k con clock	L. 85.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante star lc 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Drakkhen

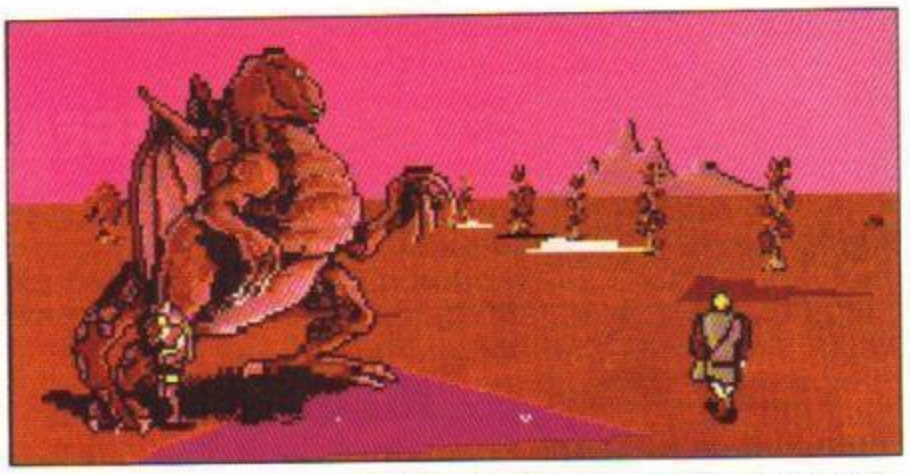
Sulla mitica ottava gemma

La leggenda di *Drakkhen* narra di come molti avventurieri e lettori della magica rivista K si persero nella ricerca dell'ottava gemma, necessaria per riportare in vita il Gran Dragone, ucciso da un temerario quanto sprovveduto umano. Tuttavia gli arcani TNT di questo mese - e, con un po' di modestia, il suo curatore Paolo Paglianti - sono orgogliosi di presentarvi la parte finale della soluzione di *Drakkhen*...

IL CASTELLO DI HAZULKHEN L'OTTAVA GEMMA

Ai tempi di Hordtkhen, molti avventurieri si sono chiesti come entrare nella Piramide del deserto, dimora di Hazulkhen e nascondiglio dell'ultima gemma. Beh, è piuttosto difficile, ma è ancora più dura uscirne! Dovrete entrare dalla porta sud - per individuarla, dovrete tener presente che la luna di Drakkhen è sempre a sud, la strada che passa per la piramide conduce a est e a ovest e che la porta sud guarda verso nord. Per superare la porta, dovrete entrare con un angolo particolare: per cui utilizzate il terzo personaggio da sinistra e dirigetelo verso il lato in basso a sinistra della porta. Se fallite, premete RETURN, avanzate di un poco e ritentate.

NELLA stanza "A" premete il secondo simbolo, lasciate due o tre componenti del vostro party, e con i rimanenti andate nella stanza "B" (selezionate il "combat off" prima di entrare in questa stanza). Qui parlate con il LORD. Raggiungete quindi la stanza "F", ricordandovi di prendere le torce in "C", di leggere le iscrizioni in "D" e di "polare" in "E". Evitato il dragone nella stanza "F", potrete prendere una *Blue Greave +1*, una *Blue Cuirass +1* e una fiala. Uscite dal castello e ripetete questo procedimento per ottenere un altro set di armi +1.



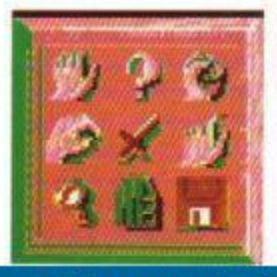
RITORNATE quindi nella stanza di partenza, la "A". Utilizzate solo due personaggi e raggiungete il secondo piano del maniero di Hazulkhen. (NB: mentre girovagate per il secondo piano, NON passate mai attraverso la stanza "I", finché non lo dice esplicitamente la soluzione). Arrivati nella stanza "G", esaminate la finestra per capire l'ora. Camminate in senso orario intorno la seconda colonna per arrivare a mezzanotte e guardate di nuovo le finestre per determinare l'ora. A questo punto raggiungete la stanza "H" dove appariranno dei raggi blu (li troverete anche in altri punti del castello, ma solo qui hanno effetto). Raccogliete la *Sabre +3*, la *Cuirass +3* e infine la *Greave +3*. Potete ripetere il processo molte volte per ottenere un po' di armi +3, ma non è necessario per completare il gioco. A questo punto andate nella stanza "I" e eliminate Hazulkhen (così impara ad abitare in un castello del genere...).

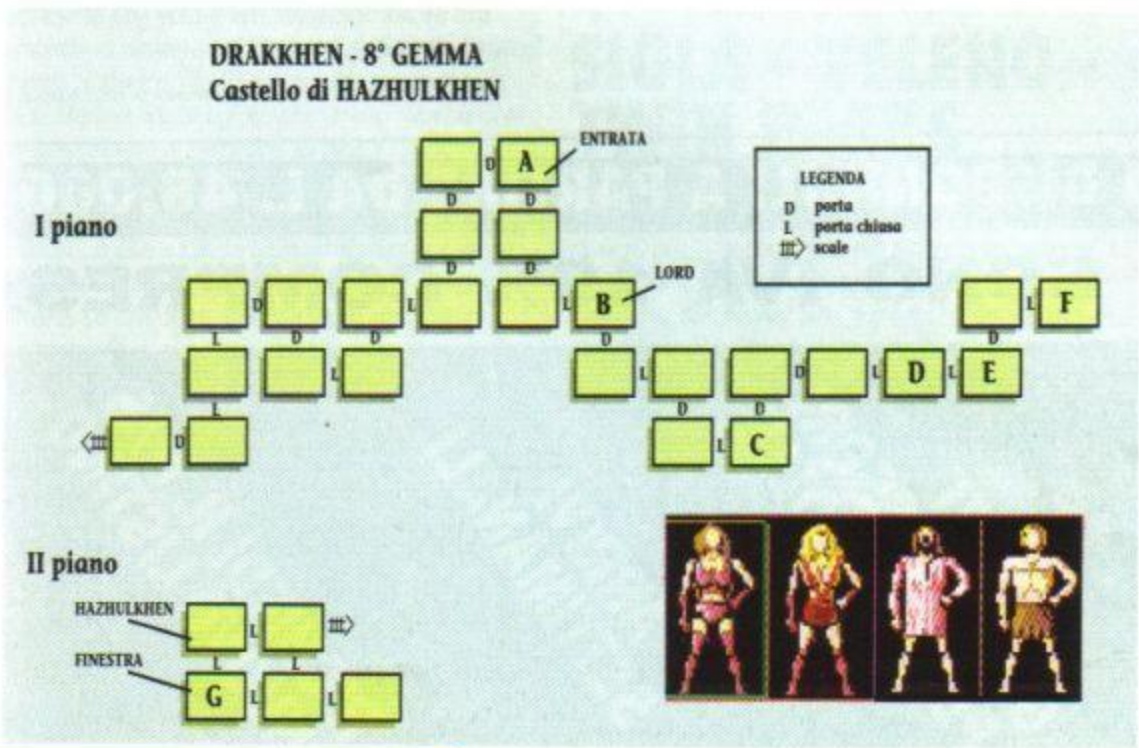
FINALMENTE potrete mettere le mani sull'ottava gemma! Ma aspettate a congratularvi con voi stessi, non è ancora finita...

Andate nella zona magica, nel bel mezzo dell'isola. Seguite la strada est-ovest posizionata tra il castello di Hordtken e quello di Hordtka, stando attenti a evitare i dragoni, che sono piuttosto duretti. Ad un certo punto, troverete qualcosa di anomalo: la strada sarà incrociata da un sentiero di misteriosi triangoli che indicano verso nord. Prima di seguire questa strada, lasciate tutte le armature e le armi in vostro possesso: solo così incontrerete i quattro Draghi che riporteranno in vita il loro signore e potrete andare in giro a raccontarlo.

PRIMA di concludere, la gabola (poteva mancare?) per diventare Dei - almeno in *Drakkhen*! Create un nuovo personaggio, e chiamatelo "31415927" (probabilmente il numero di telefono della ragazza del programmatore...). Quindi, quando riappare la finestra del nome del personaggio, scrivete "SUPERVISOR". Le caretteristiche del personaggio saranno intorno ai valori 21 o 22. Durante il gioco premendo F10 farete il pieno di H.P. e M.P. Inoltre premendo F8 e cliccando nell'angolo in basso a destra della finestra di dialogo, i vostri personaggi raggiungeranno il quattordicesimo o quindicesimo livello. Invece premendo F9 e cliccando nello stesso punto, apparirà una lista di mostri, che potrete richiamare cliccando sopra il corrispondente nome.

Un ringraziamento a Paolo Greco e suo fratello per la loro soluzione, e a David Grassi di Roma e Riccardo Motta di Como per la gabola.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

SEGA GAMEGEAR
(portatile a colori) L. 298.000

MEGADRIVE
giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI
PC ENGINE "GT" L.648.000

NINTENDO SUPERFAMICOM
(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

TUTTI I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 48.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

- IMPORTAZIONE DIRETTA
- ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE
- TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE
- ARRIVI SETTIMANALI
- RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

k-box

Non so se il caldo stia cominciando a dare alla testa anche a voi, certo è che fra le molte lettere arrivate questo mese, la gran parte chiede lumi su quale console comprare e sulla qualità tecnica delle stesse. Avanti di questo passo finirete col chiedermi anche dove convenga andare a passare le vacanze, quali dischi comprare e se per l'autunno-inverno '91 andranno ancora di moda i cappotti lunghi. Ad ogni buon conto, non sia mai che lasci cadere nel vuoto le vostre richieste di cui sopra perciò, senza esitazioni, vado ad aprire senza indugio alcuno la posta di questo mese. Calorosamente vostro BRAMBO's.

SPIONAGGIO

Amica redazione di K (bello come inizio) è inutile dire che sono un vostro lettore, il più accanito!! Vi seguo dal n°2 (quante copie saranno?) e ho un piccolo problema che solo la vostra redazione può risolvere: non so che giochi comprare. Posseggo un C64 e per questo non so mai il giudizio di un gioco relativo a tale computer. In poche words: perché recensite giochi per AMIGA, PC, ST, C64, AMSTRAD... e commentate quasi unicamente le versioni AMIGA, PC e ST?? Sarò costretto a cambiare rivista? Avrei bisogno di un consiglio. Da poco tempo ho smesso di comprare giochi da un pirata (che ha addirittura un negozio!!): solo ora mi accorgo dell'errore che stavo commettendo! Leggendo un foglietto allegato a FORMULA 1 3D, che invitava i clienti a scrivere alla Simulmondo e a denunciare il pirata ho pensato di fare il mio dovere (scrivere), ma poi ci ho ripensato: è giusto fare così la spia? Grazie ancora
The boy who put into neutral - S.DONATO (MI)
(Il ragazzo che mise in folle)

Come credo di avere già detto in un'altra occasione, l'intenzione di K è quella di fornire quante più informazioni possibili su un gioco, indipendentemente dal tipo di macchina sulla quale lo stesso gira. Avrai notato anche tu che non esiste, TRANNE IN ALCUNI CASI, una CIP diversa per ogni sistema il che vuol dire che se un gioco è interessante, lo è e basta. Sulla dolente nota che invece tu mi segnali, ti voglio dire cosa succede in Inghilterra. Nella terra d'Albione, esiste una vera e propria associazione che combatte la pirateria. Si chiama F.A.S.T. (Federation Against Software Tiheft) e promette una taglia di 1000 sterline a tutti coloro che danno informazioni che permettano di eliminare un pirata del software. Non voglio ripetere il solito sproloquio riguardo il danno che la pirateria arreca alle case produttrici di software, o che a causa della pirateria dei colossi della produzione ludica siano costretti a chiudere i battenti, se chiudono, come in ogni altro campo commerciale, è per colpa di cattivi investimenti ed errori di gestione. Comunque, è chiaro che segnalare un pirata può essere un modo per migliorare la qualità generale del software, permettendo investimenti maggiori. D'altra parte, però, tacere rientra in quel tipico attegiamento d'omertà tanto caro al popolo italiano.
Mettiti una mano sulla coscienza e decidi cos'è meglio fare.

ULTIMA SPIAGGIA

Spett.le redazione di K, sono rimasto molto incuriosito da due simulazioni di volo che nella copia di K del gennaio '91 consigliavate caldamente al sig Roberto C.: ARGO 16 e USTICA (che fra l'altro sono nomi tristemente famosi). Il sottoscritto, che ricerca perennemente simulazioni il più possibile realistiche e sofisticate (che pianto F-19!), si è gettato alla ricerca di questi due titoli che mi hanno fatto letteralmente sognare. Purtroppo nessuno è stato capace di indicarmi dove poterli reperire. Voi lo sapete? Se sì vi prego caldamente di rispondermi o sulla vostra rivista (a proposito complimenti!) o tramite posta (magari con tassa a carico del destinatario). Vi ringrazio anticipatamente.
Paolo Cristofanelli - CINGOLI (Macerata)
P.S. Siete la mia ultima spiaggia.

E siamo una ben pessima spiaggia! Sperando che tu non ce ne voglia a male per il resto dell'eternità, debbo confessarti che i due titoli in questione non esistono e sono semplicemente frutto di una fantasia perversa e malata (la mia). Per contro debbo dirti che sei stato l'unico a scriverci di non essere riuscito a trovarli, il che potrebbe essere il sintomo di una fantasia ingenua e boccalona (la tua). Scherzi a parte mi spiace davvero di averti fatto correre per niente; spero solo che la tua insistente ricerca spinga qualche software-house a tentarne la produzione.

SIGLA - VELENO - TWIN PEAKS

Carissimo Brambo's, seguo da molto tempo, con vivo interesse, la posta di K e devo dire che fino ad ora non mi ero ancora reso del tutto conto di come e di quanto una persona possa essere villana, provocatoria e, perché no? Denigratoria! La persona in questione caro Brambo's sei Tu. Tu (Ti do del tu per non accentuare il tono già abbastanza polemico di questa lettera), con sfreccianti battute, riesci a rendere infime la maggior parte delle lettere che ti vengono recapitate e soprattutto non rispondi quasi mai alle domande che ti vengono fatte, in buona fede, dai tuoi corrispondenti (sintomo questo di pigrizia e non certo di mancanza di tempo o di spazio). Un comportamento che non solo non ti fa onore, ma che infastidisce alquanto Noi lettori. Se forse non Te ne rendi conto (ma ciò non lo credo avendo avuto modo, leggendo, di capire che tu non sei affatto uno stupido, tutt'altro), prova a rileggerti la posta del numero di Maggio e magari chiediti perché non hai risposto alle domande di carattere generale che interessavano me ad anche altri miei amici, di Enrico da Firenze e, narcisisticamente, Ti sei dato ad una sfilza di considerazioni sulla lentezza delle ferrovie italiane per divertire qualcuno (qualcuno che come Te non ha un minimo di sensibilità e di disponibilità verso il prossimo). Capisco che Tu debba per forza eseguire una certa selezione, che non può che essere che personale, sulle lettere da pubblicare, ma ciò non Ti autorizza a comportarti così scorrettamente verso quelli che non sono nelle Tue grazie (per quello che scrivono non per altro). L'altra questione che vorrei affrontare è forse più grave della precedente (la gente si può educare...). Quando Marco Collini da Milano dice che le foto da voi effettuate sui game MOLTE volte sono dei "minestroni di colori" (la frase non è la stessa ma rende bene l'idea) non fai neanche una piega e di rimando dici che ci dobbiamo abituare perché è meglio così. Parlando di ciò posso dire di essere d'accordo con Marco e che se Noi Vi segnaliamo certe cose che se cambiate, potrebbero far lievitare il prezzo della rivista è quasi implicito che siamo disposti a pagare un prezzo più alto per una rivista migliore. Ora, capisco che siete Voi che fate la rivista, ma non capisco, perché non dobbiate prendere in considerazione le proposte e le critiche che vi vengono mosse da Noi, che Vi voglio ricordare, siamo gli utilizzatori finali della Vostra rivista nonché i Compratori di essa e che senza di Noi la Vostra rivista non esisterebbe. Scusandomi per l'aria un po' paternalistica (e forse esageratamente drammatica) della lettera Vi comunico che sono molto amareggiato nel vedermi costretto a, se così si può dire, riprenderVi, però penso che ciò contribuirà a farVi rendere conto che il rapporto con Noi lettori dovrebbe essere considerevolmente migliorato. Voglio però non tralasciare anche dei complimenti, che sono d'obbligo nei riguardi di una rivista così professionale e divertente, che però ribadisco, potrebbe diventare il non plus ultra del settore con più disponibilità e confidenza verso Noi lettori. Con ciò Vi saluto ringraziandoVi fin da ora per la Vostra cortese attenzione. Un sedicente (non sono serio come sembra!), nonché sedicenne e Vostro affezionatissimo lettore.
DAVIDE VANGHETTI - LECCO (CO)

P.S. Vi consiglio, facendoVene apertamente richiesta, di non pubblicare questa lettera, non per paura di qualche polemica (che se è da ritenersi tale la accetto con molta benevolenza), bensì perché vorrei che restasse fra Voi e Me confidando nel fatto che Vi darete sicuramente "da fare".

No Davide. Parliamone pure apertamente. Sorvolando sul devastante fenomeno dello "Sgarbismo" che potrebbe benissimo essere alla base di un certo modo di fare villano e provocatorio (ma non è il caso mio) ci terrei a farti notare che la posta vuole essere costruttiva. Le polemiche, i consigli, le domande e quant'altro fa notizia, possono tranquillamente starci dentro a patto però che non si superino certi limiti fisici. E mi/ti spiego. La logorrea cartacea, la pretesa che K sia una specie di Enciclopedia Treccani dell'informatica o che il sottoscritto si trasformi in una specie di Maurizio Costanzo Show che elargisce i suoi "consigli per gli acquisti", sono tutte cose che mal si coniugano con uno spazio ristretto come quello della K-Box. Chi compra la rivista non lo fa

☞

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Final Fight™

CAPCOM

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A., Inc. FINAL FIGHT™ © 1991 Capcom U.S.A., Inc. Tutti i diritti riservati.
Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd.

IN DUE PER COMBATTERE...

e ripulire la città

* Offerta valida fino al 31/10/91

Sconto 10% * ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

CAPCOM USA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

solo per leggere le lettere o gli annunci. Queste sono cose in più che è giusto che ci siano ma che non sono fondamentali. Se pubblichiamo una lettera che si lamenta della cattiva qualità delle foto significa che anche noi ne siamo coscienti dopodiché non mi pare il caso di mettersi a recitare il mea culpa né di perdere tempo spiegando cosa siamo andati a dire al tipografo, al fotografo e al fotolitista. Critiche e proposte non passano sotto silenzio ma non credo che la pubblicazione di un verbale delle riunioni di redazione sia quello che la gente si aspetta da noi. Per quanto riguarda poi le risposte che stavano tanto a cuore a te e ai tuoi amici non so bene a cosa ti riferisci, ovvero: la lettera chiedeva informazioni sulla macchina del tempo (?) e sulla U.S. GOLD. Premesso che il lettore in questione dichiarava di avere 12 anni e che quindi mi pareva un po' troppo giovane per mettersi a leggere le teorie di Einstein, ma Time Machine, tra l'altro, non è forse un semplice gioco? Forse avrei dovuto suggerirgli di leggersi i romanzi di H.G.Welles? Il nome della rivista inglese (che fra l'altro ammetto pubblicamente di non conoscere) può forse cambiare qualcosa nel panorama spazio-temporale delle curiosità fiorentine di Enrico? Pensi che volesse scrivergli per farsi mandare l'arretrato oppure per proporsi come corrispondente dall'Italia? L'indirizzo della U.S. GOLD lo trovi su una qualsiasi pagina di pubblicità della medesima nonché sulle scatole dei giochi ed è naturalmente quello del distributore italiano. Ora siccome presumo (sempre presuntuosamente) che il solito neo-promosso in prima media, non abbia intenzione di intavolare un carteggio in inglese con la casa madre, non mi pare carino rispondere alla sua domanda con un sarcastico: "Guarda sulla scatola!" oppure "A te che te ne frega!". Preferisco evitare le risposte banali dando solo quelle più importanti, anche a costo di sembrare un maleducato.

CONSOLE

Come già accennato in apertura, moltissime lettere chiedono dei chiarimenti, spesso forse un po' banali, sulle console e sui loro dintorni. Dopo un lungo lavoro di selezione ho raccolto un paio domande a cui dare priorità. Uno che si firma RAGAZZO INDECISO (avanti così arriveranno anche Chip Infranto e Joystick Solitario) si chiede da una settimana (così dice lui) se debba o no comprare il MEGA DRIVE. Da premettere che possiede già un A500. La domanda cruciale è sapere se la grafica del MEGA D. è migliore di quella del suo computer.
Se ti rispondessi che il Megadrive è graficamente migliore dell'Amiga, mezza Italia Ludica mi salterebbe al collo gridando allo scandalo. Se invece scrivessi che la grafica Amiga è imbattibile, a farmi la pelle ci penserebbe l'altra metà. Questo non è un subdolo modo per evitare di risponderti, piuttosto è per farti capire che è semplice-mente una questione di opinioni. Per cui dipende da te decidere qual è la grafica migliore. Prova a vedere un gioco per Megadrive magari esposto in un negozio, così avrai le idee più chiare.

Per la serie "RAPIDO E VELOCE" Mr.Magoo di Valenza chiede quando uscirà sul mercato europeo il "nuovo" LYNX presentato al CES di Chicago.
L'Atari Italia non ha ancora annunciato la data di distribuzione ufficiale, perciò noi ne sappiamo quanto te.
Giacomo di Foggia, che ha 16 anni e frequenta il Liceo Classico, oltre a suggerirci che la posta è da "crocifiggere" ci chiede nell'ordine:
1) Quali sono le differenze tra la versione scart, scart-giapponese, pal e pal-giapponese del Megadrive;
2) Che cos'è e a che cosa serve il JPN ADAPTOR per Megadrive;
3) Se è vero che uscirà LAST BATTLE anche su Superfamicom;
4) Cos'è il Gigadrive;
5) Se si si sa qualcosa sui giochi che usciranno per Super GRAFX.
Tutta roba leggera.
1) Le versioni giapponesi del Megadrive sono più veloci perché dotate di più MHz. Mentre la differenza tra Scart e Pal è data dalla risoluzione grafica dello schermo. Usando una scart il segnale video è diretto, per cui, non subendo interferenze d'antenna, è migliore.
2) È semplicemente un adattatore per giocare con le cartucce giapponesi sul Megadrive italiano senza "limare".
3) Per ora non l'ha annunciato nessuno. Forse in seguito.
4) Il Gigadrive è un nuovo progetto della Sega per produrre una console a 32-bit. Al momento non si sa quando sarà lanciata sul mercato giapponese.
5) Sappiamo tutto. Il Super Graph non è altro che il nome che gli americani danno al PC Engine. Esattamente come fanno con il Megadrive che è chiamato Genesis

RHO
Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA

COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
...ANIMAZIONE, ...GRAFICA, ...GIOCABILITÀ

AMIGA, PC MS.DOS Compatibili, C 64

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BIT LINE sas

AMERICAN'S GAMES

YES IT'S HERE
COMPUTER AND VIDEOGAMES
TOP QUALITY HARDWARE
ATARI LYNX II L.235.000
SEGA MSTER SYSTEM II L.245.000
SEGA GAME GEAR L.340.000
ATARI 1040 STE/MS-DOS L. 1.150.000
ATARI MEGA STE 2 (HDISK/16mhz) L. 2.490.000
SOFTWARE LOW COST
MS DOS - AMIGA - ST - C64
ALL CARTRIGES FOR
NINTENDO - ATARI - SEGA
SCACCHIERE ELETTRONICHE
ULTIME NOVITA' USA
VENDITA INGROSSO/MINUTO ANCHE PER
CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011/548920

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		690.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512KB+JOYSTICK		740.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA+JOYSTICK		930.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA+JOYSTICK		1.070.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	New price	1.360.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	New price	1.700.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB		2.040.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB	New price	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II		430.000
COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC	New price	780.000
MONITOR VGA 800X600 COLORE SAMTRON	New price	620.000
MONITOR VGA 1024X768 COLORE SAMTRON	New price	650.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA	New price	990.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		3.400.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB		69.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK		85.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		270.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB ESTERNA		390.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB		360.000
CON 4MBA BORDO		500.000
CON 8MBS BORDO		780.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		400.000
CON 4MB A BORDO	New price	600.000
CON 6MB A BORDO	New price	800.000
CON 8MB A BORDO	New price	990.000
L'ESPANSIONE GVP MONTA MODULI SIMM 80NS		

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI 40MB QUANTUM 11MS		500.000
HARD DISK SCSI 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		590.000
HARD DISK SCSI 80MB QUANTUM 11MS		800.000
HARD DISK SCSI 105MB QUANTUM 11MS-SLIM		990.000
HARD DISK SCSI 120MB QUANTUM 11MS		1.190.000
HARD DISK SCSI 170MB QUANTUM 11MS		1.350.000
HARD DISK SCSI 210MB QUANTUM 11MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
HARD DISK QUANTUM INTERFACCIA ATBUS 15MS		
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB		280.000
CON 2MB A BORDO		440.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB		400.000
CON 2MB SIMM	New price	600.000
CON 4MB SIMM	New price	800.000
CON 6MB SIMM	New price	980.000
CON 8MB SIMM		1.140.000
IL CONTROLLER GVP MONTA MODULI SIMM 80NS		
HARD DISK ESTERNO AMIGA 500 GVP IMPACT II		
ESPANDIBILE SU SCHEDA AD 8MB MODULI SIMM		
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.550.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO		230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI		370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	New price	260.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint	New price	535.000
DIGITALIZZATORE VIDI TEMPO REALE BASSA RISOLUZIONE		360.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.590.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8	New price	640.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8	New price	710.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		155.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO SP-8 57,6KHZ		225.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	New!!!	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ		4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500	New price	160.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONO	New price	389.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500		110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE	New !!!	149.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		249.000
TELEVIDEO AMIGA 500		179.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		86.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE	600.000
MANNESMANN MT906 LASER 6PPM 300DPI	2.690.000
MANNESMANN MT906 COME SOPRA+POSTSCRIPT+2MB	3.950.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136COLONNE 360X360	1.280.000
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
COMMODORE 1550C 9AGHI 80COLONNE180CPS	450.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	489.000
HEWLETT PACKARD LASERJET I IP	2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET	2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET	1.200.000
FUJITSU RX7100-S2 LASER TECNOLOGIA LED 5PPM 300DPI	2.580.000
FUJITSU RX7100-PS COME SOPRA+POSTSCRIPT 2MB RAM	4.900.000
FUJITSU RX7200-S2 LASER 12PPM 300DPI	5.300.000
CANON BJ-10E BUBBLE JET 360DPI 83CPS	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE	299.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	98.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	490.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

CDTV COMMODORE 1.150.000

Pc-compatibili

DESKTOP 286/16MHZ/HD40MB/1MB/DRIVE 1.44/VGA256KB	1.310.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 800X600	1.810.000
DESKTOP COME SOPRA,MA CON MONITOR 1024X768 E VGA1MB	2.000.000
MINITOWER 386 SX/16MHZ/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	2.300.000
MINITOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	2.800.000
TOWER 386/25MHZ/HD40MB/2MB/2DRIVE 1.44/VGA 1MB	2.400.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.000.000
TOWER 386/33MHZ/64CACHE/HD40MB/2MB/2 DRIVE1.44/VGA1MB	3.000.000
TOWER COME SOPRA,MA CON MONITOR COLORE 1024X768	3.600.000
N.B.TUTTI I PC HANNO INSTALLATO DOS4.01	
A RICHIESTA CONFIGURAZIONI SU MISURA	

Computer Portatili

COMMODORE NOTEBOOK286/12MHZ/1MB/HD20MB/1.44./VGA	3.950.000
PANASONIC NOTEBOOK 286/16MHZ/1MB/HD20MB/1.44/VGA	4.100.000
TEXAS TRAVELMATE T2000 286/12MHZ/1MB/HD20MB/VGA/2KG	4.800.000
TEXAS TRAVELMATE T3000 386SX/20MHZ/1MB/HD40MB/VGA	8.400.000
N.B.CON I NOTEBOOK COMMODORE,PANASONIC,TEXAS	
VIENE RILASCIATO IL DOS 4.01	

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
HAND SCANNER GENIUS GS-4500	330.000
SCANNER GENIUS GSG-105 COLOR	950.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	600.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS GT906 9"X6"	440.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	370.000
AD-LIB,SCHEDA AUDIO STEREO 12 VOCI	290.000

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
L.3.990.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
L.1.320.000

MEGA OFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
STAMPANTE NEC P20 24AGHI
L.6.400.000

CONDIZIONI DI VENDITA: TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Le pagine gialle sono sempre pronte a ospitare articoli di tecnica, curiosità, opinioni e contributi più o meno creativi dei lettori di K. Il nostro sforzo è teso a dare sempre più spazio a queste pagine ma l'unico problema è che lo spazio non c'è mai? Chissà, forse un giorno.....

VIA...MODEM!

C'è una presa, sul retro del computer, a cui probabilmente non avete ancora badato. È la porta seriale, quella che è destinata, tra le altre cose, a stabilire un contatto tra voi e il resto del mondo. Come? Abbastanza semplice, basta investire parte del vostro budget nell'acquisto di un modem e comporre con il suo aiuto un po' di numeri di telefono magici...

IL MODEM

Il Modem (MODulator DEModulator) è una periferica molto interessante: è in grado di convertire in segnali binari (del tipo 0 o 1) gli impulsi provenienti dal computer, li fa correre su una linea telefonica e li manda a un altro modem collegato a un computer, che a sua volta li interpreta e ne rimanda altri. Detta così la cosa può sembrare priva di significato, ma il gioco ovviamente non finisce qui. Con il modem si possono chiamare banche dati, per dare e chiedere informazioni sul vostro computer o sul vostro gioco preferito, scambiare programmi, fare nuove amicizie, mandare messaggi a tutta Italia e perché no, a tutto il mondo. Di questo parleremo poi, ma avrete capito che con queste prospettive ne vale sicuramente la pena.

CHE COSA OCCORRE

Il modem in sé ha un prezzo variabile a seconda della velocità di trasmissione. Oggi le velocità variano da 300 a 38400 baud ma le possibilità di sfruttare le più alte dipendono dal tipo di linea telefonica installata e dai soldi da investire. Il baud ovviamente è l'unità di misura della velocità di trasmissione dei dati sulla linea telefonica. Comprarne uno a 2400 baud, quella che va per la maggiore non è un grande investimento. Usato lo si può trovare anche a 200.000 lire, ed è uno scatolotto delle dimensioni di una agenda. I possessori di PC potranno alternativamente trovare anche quelli a scheda da inserire in uno degli alloggiamenti liberi del computer. Comprato il modem il più è fatto. Ora non resta che procurarsi un cavo per collegamenti di porta seriale, avvicinarsi furtivamente alla presa del telefono e collegare l'apparecchio alla linea. Ultimo accessorio è il programma. Serve un programma speciale, che generalmente appartiene alla categoria degli "emulatori di terminale". A esso spetta il compito di codificare e decodificare le informazioni scambiate con la banca dati a cui siete collegati. Ad esempio, per PC potrete procurarvi facilmente *Telix* o *Procomm*, i più usati nel genere, per Amiga *JRComm* o *NComm*, ma ad ogni buon conto ce ne sono per tutti i computer. Si tratta di programmi gratuiti, per averli potrete chiederli a qualche amico compiacente o contattare direttamente i gestori di una banca dati, generalmente ben disposti verso i nuovi utenti. Farli funzionare non è semplicissimo, ma con un po' di pratica sui quattro-comandi-quattro che servono non dovreste avere troppi problemi. Ora avete proprio tutto, non vi resta che procurarvi qualche numero di telefono e aspettare il fatidico CONNECT!. Da questo momento in poi viaggierete sulle linee SIP verso un mondo tutto da scoprire.

BBS (BULLETIN BOARD SYSTEM)

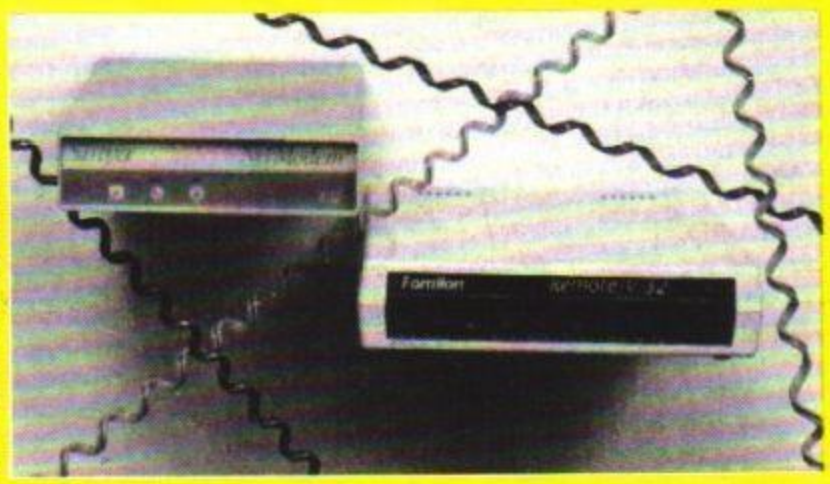
I Bulletin Board System sono la tipologia di banca dati che più frequentemente viene contattata dagli utenti di modem. Si tratta di iniziative amatoriali, perlomeno in Italia, in cui un gruppo di persone di buona volontà investono tempo e denaro per mettere a disposizione, molto spesso gratuitamente, un certo numero di servizi fruibili con l'utilizzo del modem.

I servizi offerti sono essenzialmente di cinque tipi.

• **Giochi in Linea** - Si tratta di giochi gestiti direttamente dalla bbs. Il piacere qui è quello di cimentarsi con altri utenti, non in tempo reale ma rispettando il proprio turno di collegamento. Tra i giochi si possono trovare gli scacchi e il celeberrimo *Trade Wars* (battaglie nella galassia tra più utenti). Ovviamente la grafica proposta non è neppure lontanamente paragonabile a quella di *Wing Commander* ma qui, lo ripetiamo, il bello è giocare in tanti. In America e in Inghilterra ci sono intere banche dati completamente dedicate ai giochi e fa ancora scuola l'inglese *MUD* (Multi User Dungeon) in cui, con il meccanismo tipico dei role playing, molti utenti possono guerreggiare simultaneamente tra i meandri di un labirinto.

• **Notiziari** - Generalmente poco sfruttati, sono veri e propri giornali elettronici in cui sono rese disponibili notizie di ogni ordine e grado, offerte hardware e software, ultime notizie sul mondo dei computer, ecc.

• **Messaggistica** - E' la possibilità di inserire posta elettronica e rappresenta una vera e propria miniera di informazioni. I messaggi sono normalmente divisi in aree di interesse, da "Giochi per Amiga" a "Programmazione in Dbase", ma anche "Politica", "Cinema" e "Mercatino Compro e Vendo". Qui ci si può sbizzarrire, accedendo a un'area e chiedendo al resto del mondo telematico una risposta ai propri problemi, siano essi come superare il quinto livello di *Chaos Strikes Back* oppure come gestire un ciclo "DO WHILE" in DBIV. In genere la ri-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sposta arriva sempre. È uno dei modi migliori per fare nuove amicizie e divertirsi. Molte BBS italiane sono interconnesse tra di loro - la rete FIDO, ad esempio - e permettono così di scambiare messaggi in tutta la nazione, mentre alcune hanno anche connessioni con altri paesi europei.

• **Files** - Questa è la sezione più appetitosa. Utilizzandola potrete prelevare e mandare programmi. I file presenti in un banca dati sono anch'essi generalmente divisi per aree, normalmente ripartite in base al tipo di computer posseduto. Si possono così trovare utility per Amiga e giochi per PC, ma anche file di testo che vi spiegano come collegare due computer tra di loro come pure la soluzione completa di *Ultima V*. Prelevare e mandare file è un'operazione molto semplice che richiede l'uso di un protocollo di comunicazione per il trasferimento. Di tutto ciò si occupa semi-automaticamente il programma di emulazione di terminale.

I programmi cui avrete accesso appartengono alla cosiddetta categoria del "Pubblico Dominio". Si tratta cioè di programmi gratuiti messi a disposizione dagli autori, per lo più americani, che ne lasciano la libera disponibilità al resto del mondo con lo scopo di farsi conoscere dal mercato.

Se conoscete i Fish Disk, bene, quelli sono i programmi più tipici e disponibili in una BBS. Stiamo parlando di una miriade di utility, di giochi come *Star Trek*, in tutte le sue versioni, ma anche *Tetris* e varianti simili, o il campo da golf privato di Jack Nicklaus. Particolarmente spinta è l'area della grafica. Qui potrete trovare ogni genere di immagine in qualunque formato, ma anche demo musicali, suoni campionati o una nuova serie di fonts per il vostro programma di Desktop Publishing.

Insomma, le aree files vi permetteranno di rimpolpare cospicuamente la vostra dotazione di software senza spostarvi di un centimetro da casa vostra.

• **Chat** - Le BBS più dotate possono avere a disposizione più di un numero telefonico. Quando due o più utenti sono collegati alla stessa BBS, con il Chat è possibile dialogare in forma scritta e in diretta tra più persone. Attualmente è un'opzione poco utilizzata, anche perché chi lancia una nuova BBS generalmente preferisce investire più nell'hardware di sistema che in linee telefoniche.

SYSOP: IL GRANDE FRATELLO

I Sysop sono gli amministratori delle bbs, le persone cioè che si occupano di gestire tutto il traffico di informazioni e di programmi che "gira" sulle linee telefoniche. È grazie a loro che le bbs esistono, sono proliferate e garantiscono l'efficienza del servizio nel tempo. A loro vanno i meriti di avere pionierizzato un settore, come quello della telematica, che in Italia ancora stenta a decollare mentre in altri paesi, l'America, la Francia e la Germania tra gli altri, e molto più progredito.

PARLANO I SYSOP

A questo scopo abbiamo fatto qualche domanda a tre di loro per cercare di capire un po' di più il fenomeno.

Marco Vernetti (22 anni, Grafico), Davide Valenti (22 anni, tecnico hardware) e Gianluca Furnarotto (18 anni, studente) sono tre sysop, e animano altrettante bbs di Milano (Blade Runner, BBS Rozzano, Gelseen), non le più note, ma certamente tra le più vivaci. Iniziano a frequentare le linee Sip nei primi anni ottanta, chi con il Vic 20, chi seguendo il C64 e il celeberrimo adattatore telematico, chi con lo ZX Spectrum, tutti computer che allora furoreggiavano. Dall'entusiasmo per la prima esperienza all'idea di cimentarsi in proprio nella gestione di una BBS passa poco tempo. Si procurano il software, investono denaro e (molto) tempo, costituiscono i loro sistemi e ci raccontano qualcosa.

Come si è evoluta la telematica in Italia?

- Un vera e propria esplosione c'è stata solo negli ultimi due anni, soprattutto perché il rapporto prezzo/prestazioni è enormemente diminuito. Oggi l'hardware costa molto meno, e anche i modem hanno prezzi più abbordabili. Collegarsi non è più privilegio di pochi, basta investire due o trecento mila lire e puoi cominciare. All'inizio le bbs erano per lo più sperimentali, gestite generalmente da negozi e software house per pubblicizzare prodotti e offrire assistenza. Oggi se hai un modem e un buon computer con hard disk puoi installare la tua, a patto che tu abbia voglia e tempo da dedicare.

Che cosa manca alla telematica in Italia per fare il salto di qualità?

- L'affidabilità delle linee, anzitutto, e poi la voglia, da parte della Sip di sponsorizzare il settore. In America chi vuole utilizzare le linee telefoniche con il modem ha tariffe preferenziali, servizi di connessione tra le città a basso prezzo, qui accade il contrario. Alla fine chi vuole utilizzare il modem resta penalizzato e non si può permettere di chiamare fuori dalla propria città, pena salatissime bollette da pagare. E pensare che le bbs potenzialmente potrebbero avere un bacino di utenza enorme, basterebbe promuovere la vendita dei modem, migliorare le linee e offrire qualche servizio Sip preferenziale. Se pensi poi che abbiamo investito circa dieci milioni a testa in hardware e software, e tutto questo solo per passione, senza che ce ne venisse nulla in tasca se non il piacere di farlo e di conoscere un sacco di gente...

Chi sono gli utenti delle bbs?

- Ci sono due grosse fasce. Una è quella degli studenti (15-25 anni), che animano prevalentemente le aree giochi. L'altra è rappresentata da chi già lavora e arriva sino ai quarant'anni. Si tratta in genere di professionisti dell'informatica. Da loro arrivano preziosi consigli e da loro sono prevalentemente alimentate le altre aree, in particolare quelle tecniche. Poi inseguito il professionista gioca, e lo studente programma come un professionista, ma questo fa parte delle regole. Quello che ci manca è un po' il contatto con il mondo non strettamente legato all'informatica, ma dato che il nuovo utente di una bbs acquista l'attrezzatura perché ha visto qualche amico all'opera, il giro non si apre mai...

Perché consigliare l'acquisto di un modem ai lettori di Kappa?

- Avere a disposizione un mondo di amici disposti a dare consigli, informazioni, notizie sul loro computer preferito, decine di Megabyte di software a disposizione gratuitamente non ti sembra una ragione sufficiente?

IL ROVESCIO DELLA MEDAGLIA

L'interesse che queste due pagine possono avere suscitato in voi deve essere bilanciato da un fattore non trascurabile: la bolletta Sip. Utilizzare il modem, specie nelle prime due settimane dall'installazione, vi porterà a telefonare freneticamente a ogni numero che riuscirete a procurarvi. Inutile dire che il numero di scatti aumenterà più che proporzionalmente al vostro desiderio di provare questa nuova, eccitante esperienza. Dopo le due settimane canoniche però imparerete a frequentare solo quelle due o tre bbs che fanno al caso vostro e la situazione si assesterà. Nel frattempo però vostro padre si sarà infuriato come un toro: potrete sempre promettergli che gli presterete il modem per esaminare la situazione del suo conto corrente o quella delle sue azioni, in tempo reale, ma questo è un altro discorso...

Danilo Lamera

P.S. Se volete saperne di più vi consigliamo di utilizzare il nostro servizio "on line" del venerdì. Se siete interessati ad aprire uno spazio dedicato alle bbs e alla telematica, scrivete numerosi perché la tentazione di K di apparire "ON-LINE" c'è, e forte.

P.P.S. Un grazie al Sysop di Ultimo Impero BBS (02-55302337) per la disponibilità

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I VOSTRI ANNUNCI

PER VEDERE PUBBLICATO GRATUITAMENTE UN PROPRIO ANNUNCIO, BASTA INVIARE IL TESTO (SI CONSIGLIA SU UNA CARTOLINA POSTALE) A K-ANNUNCI, VIA AOSTA 2, 20155 MILANO. SONO PREVISTE LE SEGUENTI SEZIONI: VENDITA, SCAMIO O RICHIESTA DI HARWARE E SOFTWARE FRA PRIVATI IN ESEMPLARI UNICI (CIOE NIENTE ANNUNCI DEL TIPO "VENDESI 5000 PROGRAMMI PER AMIGA A PREZZO MODICO" ,ECC., CHE VERRANNO CESTINATI IMMEDIATAMENTE, RICERCA DI AMICI/CORRISPONDENTI, INFORMAZIONI SULLE ATTIVITÀ DEGLI USER CLUB E OFFERTE D'AIUTO PER GIOCHI D'AVVENTURE/DI RUOLO. VI PREGHIAMO, ONDE EVITARE "TAGLI" INDESIDERATI, DI FARE ANNUNCI BREVI.

VENDITA

Offerta!!! VENDO 3 cartucce per Sega Megadrive: Valis 3 (bellissimo da 8 mega) a L. 80.000, Afterburner L. 60.000 e Eswat a L. 50.000, il tutto usato pochissimo e in ottime condizioni posso anche scambiarle con altre 3 cartucce diverse.
Danilo tel. 0771/461627 ore pasti

VENDO C64 + drive com. + registratore + joystick + giochi su disco e cassetta+ porta dischi da 100 tutto a L. 300.000.
Giulio tel. 0934/553140

VENDO cartuccia Turbo SVN 273 cartdrige a L. 40.000. Completa di istruzioni, causa doppio acquisto.
Antonello tel. 0735/83228

VENDO Olivetti Prodest PC 1 con un drive + monitor a colori Olivetti + giochi + la confezione Per cominciare subito + tutti i manuali e numerose riviste. Tutto in perfette condizioni, a L. 800.000 (pagato nuovo L. 1.700.000).
Andrea Demurtas via Vienna - 08048 Arbatax (Nu) tel. 0782/667264

VENDO Sega Megadrive, nuovo mai usato, ancora imballato e con tre giochi a L. 400.000.
Nicola tel. 049/45148 - 049/8760134 ore pasti

VENDO causa errato acquisto adattatore Telematico mod. 6499 per C64 nuovissimo mai usato a L. 65.000 tratt.
Enrico Cerroni tel. 06/9694720

VENDO nuovissimo mai usato per c16 e Plus4 Strange Odyssey un'adventure su cartuccia e il potentissimo Script/plus wordprocessor su cartuccia, entrambi originali Commodore con imballi originali in italiano. Entrambi a metà prezzo.
Alex tel. 085/9340020

VENDO consolle Nintendo + 2 joystick + n. 10 giochi (Top Gun, Track & Field II, Super Mario Bros., Duck Hunt, ed altri) + pistola Zapper. Tutto come nuovo e con istruzioni.
Giovanni tel. 06/5740509

VENDO per Amiga originali: Kick Off 2 da 1 Mb e F-16 Falcon; prezzi trattabili, max serietà.
Fabrizio Foschi tel. 0744/416485 ore pasti

VENDO + di 10 giochi per Megadrive fra cui: Forgotten World, Strider, Mickey Mouse, New Zealand Story ed altri, a prezzi stracciati inoltre vendo joystick per Megadrive Tac 50 a L. 30.000.
Loris tel. 0424/503877 solo mercoledi ore serali

Atari 520STFM - 2 anni vita VENDO per passaggio a modello superiore modulatore TV - grafica - programmi Basic - giochi per Atari e Ms Dos ideale per divertimento e scuola.
Antonio tel. 02/5276958 ore 19/21

VENDO A500, ottime condizioni perfetto, 4 mesi, con due joystick modulatore TV, giochi. Prezzo L. 900.000.
Edoardo Dadati tel. 0523/599150

VENDO causa passaggio a sistema superiore c128 + drive 1541 + 2 registratori commodore + cartuccia per cassette + giochi su disco + relativo raccoglitore e giochi su cassetta + manuali ed imballi, tutto a L. 500.000.
Andrea Mondanini via F. Cordova, 36 00139 Roma - tel. 06/8190176/8880008

Affarissimo VENDO computer compatibile nuovissimo Amstrad Pc 1512 SD 512 K. Corredato da tastiera - memoria monitor e dischi tra cui programmi e giochi con joystick al prezzo di L. 950.000. Preferibilmente zona Sicilia.
Carmelo Imbarrato tel. 095/7690133 ore pasti

Attenzione!! VENDO sega Master System come nuovo, completo di un sega rapid fire unit, tre joystick e due giochi a 150.000 lire. Inoltre vendo anche molti giochi tra i quali: California Games, Casino Games, Tennis Ace ed altri.
Alessandro Tonon via Fausta, 357/2 - 30013 Cavallino (Ve)

VENDO C64 (modello nuovo) con registratore, 150 giochi originali, disco Geos, Videotel, copritastiera, trasformatore, completo di cavi e manuali in italiano tutto a L. 280.000.
Antonio Morone via Borgonuovo, 109/d - 27038 Robbio (Pv)

VENDO espansione per A500 perfettamente funzionante con clock mai usata causa doppio regalo.
Thomas Thomann - via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0431/81910

VENDO C64 + disk drive 1541 II (tre mesi di vita) + cartuccia velociz., sprotettrice VCF 280 + mouse 1351 + tappetino antistatico+ adattatore telematico 6499 (nuovo) + 2 registratori + dischi + giochi su cassetta, tutto in ottime condizioni a L. 600.000.
Stefano Gozzi via G. Puccini, 9 - 46019 Viadana (Mn) tel. 0375/81435

VENDO!!! Sega Megadrive + 7 giochi (scambiabili o vendibili separatamente) a sole L. 800.000 trattabili. Il tutto scambiabile con Super Famicom con uno o più giochi.
Valentino Gianni tel. 0865/415167 ore pasti

VENDO Zx Spectrum + joystick + penna ottica + interfaccia joystick + giochi & programmi + registratore nuovo a L. 200.000.
Andrea Sangalli via don Sturzo, 6/a - 20063 Cernusco s/n (Mi) tel. 02/9248413

Causa passaggio superiore VENDO C128 + drive 1571 + registratore + cassette. Tutto come nuovo a L. 600.000. Trattabili.
Sergio tel. 0935/28051

VENDO C16 in ottime condizioni + registratore + joystick + giochi. Il tutto a L. 150.000 trattabilissime. Annuncio sempre valido.
Davide tel. 0142/2882 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per Sega Megadrive: Batman L. 90.000, Golden Axe L. 60.000, Last Battle L. 70.000, Rambo III L. 40.000, E-Swat L. 50.000, Mystic Defender L. 60.000. Tutti i giochi sono in ottimo stato e i prezzi sono trattabili.
Carlo Tisato via Varese, 4 36015 Schio (Vi) tel. 0445/510508

VENDO Atari Lynx ottimo stato completo di tutto con i seguenti giochi: Chip's Challenge, Electrocop, Blue Lighting, Gauntlet. Il tutto a L. 270.000 trattabili. VENDO/scambio i seguenti giochi per Megadrive: Thunder Force II, Alex Kidd, Twin Hawk, Last Battle, Altered Beast, Hellfire, Rambo III + Tetris, Phantasy Star II.
Andrea tel. 051/976185

VENDO console Nintendo Entertainment System con i seguenti giochi: Red-Racer, Festers Quest, Trojan, Wizards & Warriors, Urban Chempion, Zelda ed altri. Vendo anche separatamente; prezzo da concordare.
Riccardo Reginato tel. 0434/79228

VENDO C64 + registratore + monitor fosfori verdi + 2 giochi originali + corso d'inglese completo, mai usato (quest'ultimo solo a chi interessa) a L. 650.000 anche trattabili. Inoltre vendo per A500: Batman the Movie, The Newzealand Story e Ferrari Formula 1 a L. 80.000.
Silvia Secci via Dei Medici, 6 - 50050 Focecchio (Fi)

Offertissima!! Regalo giochi + 2 registratori con C64 a L. 110.000 con manuali in italiano (seminuovo). Solo Roma e dintorni.
Alessandro tel. 06/8179639

VENDO Pc Philipis NMS TC 100, compatibile Ibm, 1 floppy disk 3.5", 2 slot di espansione, tastiera 84 tasti scheda video CGA, monitor a colori. Ottimo stato vendo a L. 900.000.
Luca tel. 041/5311687

VENDO causa errato acquisto 5 cartucce per Gameboy a L. 20.000 l'una.
Andrea tel. 010/416887

VENDO console Sega Master System con due control pad e cinque giochi al modico prezzo di L. 350.000 trattabili o separatamente. Vendo anche cartridge Nintendo: Castelvania 2 e Faxanadu a L. 55.000 l'uno o 100.000 entrambi.
Antonello Zito via Massimo d'Azeglio, 23 - Putignano (Ba) tel. 080/732895

VENDO Nintendo con 2 pulsantiere + 6 cartucce: Super Mario Bros, Rush'n Attack, Xevious, Ikary Warrior, Journey to Silius e una sorpresa. Tutto a L. 400.000 trattabili. Vendo Atari Lynx + alimentatore, cavo Comlynx e 3 cartucce: California Games, Zarlor Mercenary e Todd's Adventure in Slime World. Tutto a L. 350.000 trattabilissime.
Luca tel. 059/661888

VENDO C64 con due registratori, un duplicatore, un joystick nuovo, un tasto reset + 10 cassette il tutto a L. 150.000. Spese postali a vostro carico. Vendo gioco da tavolo Risiko Più, usato una volta a L. 20.000, vendita in contrassegno con spese postali a vostro carico.
Roberto Rutili via Buonarrotti, 30 - 28069 Trecate (No) tel. 0321/74856

VENDO console Nintendo + power glove +

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

14 giochi, tra i quali: Super Mario Bross 1 e 2, Castelvania 1 e 2, Snake Rattle'n Roll ed altri. A L. 560.000 trattabili o anche separatamente.
Tiziano tel. 011/9375960

VENDO numerose riviste di computer italiane ed estere come TGM, K, C+VG, Zzap!, CU ecc. Telefonare per richiedere l'elenco tutti i giorni (tranne festivi) dalle ore 15 alle 19 e al mattino dalle 10 alle 13.
Andrea Muja via Rosselli, 11 - 10095 Grugliasco (To) tel. 011/7805303

VENDO A500 v. 1.3 con espansione originale a L. 650.000, hard disk A 590 con espansione a 2 Mb a L. 800.000, monitor 1084 s a L. 350.000, drive esterno a L. 150.000 il tutto originale commodore, all'acquisto regalo 4 joystick e circa 200 utility o giochi. Vendo anche singolarmente.
Giorgio Mattiussi tel. 0332/870072 ore serali

VENDO Sega Master System in ottime condizioni + 3 giochi a L. 250.000 trattabili.
Ivan Fulco via Danimarca, 57 - 00040 Torvaianica (Rm) tel. 06/9155330

VENDO o preferibilmente scambio, software per Pc Ibm e compatibili. Cerco soprattutto adventure, simulazioni sportive e arcade.
Andrea De Leva via Fleming, 14 - 72026 S. Pancrazio (Br) tel. 0831/666822 ore pomeridiane

VENDO C64 + registratore + joystick + giochi + manuale di istruzioni tutto a L. 200.000. Vendo console Nintendo ottimo stato + 4 giochi (Duck Hunt, Gradius, Airwolf e S. Mario Bross) a sole L. 300.000.
Stefano tel. 010/3470330

VENDO causa passaggio a sistema superiore Sinclair Zx Spectrum + 2 (128k) in ottime condizioni + Zx Spectrum 48k perfettamente funzionante + registratore + giochi a L. 200.000 trattabili. Vendo anche separatamente a prezzo da concordarsi.
Marco Palestro via Roncarolo, 64 - 13010 Stroppiana (Vc) tel. 0161/77380

Occasionissima!! VENDO moltissimi giochi e programmi per Ms Dos a prezzi interessantissimi!!
Gianni Camerini tel. 055/8951622

VENDO causa passaggio a sistema superiore computer M200 Olivetti 640 kram scheda EGA 16 colori, mouse ottico BMC, 1 floppy 3 1/2 Hd 20Mb L. 1.700.000 (tutto come nuovo)
Roberto tel. 0444/833324

Causa passaggio ad altro sistema VENDO computer Amstrad Pc-1512 2 drive 5 1/2, monitor basculante monocromatico, mouse, scheda CGA 16 colori, porte seriale e parallela, 3 slot per espansioni, Ms Dos 3,2 - 3,3, manuale originale Amstrad, dbase III Plus, Deluxe Paint, Gwbasic - Turbobasic e altro software, a L. 800.000 trattabili. Tutto in perfette condizioni. Richiesta però massima serietà.
Domenico Farisello via Monte Ballante, 25 - Villa Fastiggi Pesaro tel. 0721/286592

VENDO causa passaggio sistema superiore, C64 + drive 1541 II + penna ottica + modem + 23 giochi originali su disco + 20 giochi su cassetta + registratore + gioco cartuccia + copritastiera + taratore di testine + porta dischi da 50. Valore commerciale di L. 1.905.000. Tutto a L. 1.000.000 trattabili.
Nicola tel. 0565/853233 ore pasti

VENDO causa passaggio a sistema superiore Nintendo Gameboy un mese di vita con imballi originali + 5 giochi (Tetris, Double Dragon, Spiderman, Tennis, World Cup Soccer) a L. 300.000 trattabili.
Marco tel. 0187/20114

VENDO, causa inutilizzo, C64 con disk drive 1541, monitor monocromatico fosfori verdi, cartuccia fastload, accessori vari, numerosi manuali e riviste, L. 400.000. Tutto perfettamente funzionante. Qualsiasi prova.
Daniele Di Giannandrea via Salara, 156/a - 64030 Basciano (Te) tel. 0861/650582 ore pasti

VENDO causa errato acquisto (ho una console) scheda copiatrice per Amiga Syncro Expert III. Tutto compreso scheda + software mai utilizzato a meno della metà del valore effettivo. Vendo causa inutilizzo riviste anche in blocco in ottime condizioni a prezzi modici come: Zzap!, Microcomputer, Computer Time, Videogame e Computerworld e Videogiochi e regalo altre.
Domenico tel. 085/9340020 ore serali

GIOCHERIA
VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)
IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!
PUNTO COMPUTER ITALIA
NOVITÀ SOFTWARE

CERCO

CERCO disperatamente Mexico '86 per Amiga.
Sergio tel. 0935/28051

CERCO possessori del Nintendo Gameboy per scambio giochi ed altro.
Loris tel. 0424/503877 solo mercoledi ore serali

CERCO cartucce per Sega Mega Drive e Gameboy a prezzi accessibili. Disposto anche allo scambio. Cerco inoltre Lynx a buon prezzo e in buone condizioni. Cerco urgentemente per Amiga i seguenti programmi originali: Demon's Winter, Stellare Crusade, Red Lightning, Kampfegruppe.
Andrea Iozzi p.zza Lucania, 21 - 56100 Pisa tel. 050/544438

Usa club (United Software of Amiga) CERCA soci in tutta Italia. Disponibile una vasta gamma di giochi e di programmi.
Stefano tel. 0425/590855
Franco tel. 0425/590157

CERCO ragazzi in zona Casale Monf., Vercelli e Alessandria per scambio software di tutti i generi per Amiga età richiesta da 10 a 10.000 anni (comunque mi piacerebbe conoscere i fuori età). Possibile formazione di gruppo amici stabili per lunghe serate davanti all'Amiga.
Luca Candela p;zza San Francesco, 28 - 15033 Casale Monf. (Al) tel. 0142/55405

CERCO disperatamente i seguenti giochi per Ibm: Spirit of Excalibur, Bully the Kid, 'Nam, Eye of Beholder, Civil War, Hill Street Blues, Ninja Rabbit e Italian Night. Alcuni dei miei titoli sono: Centurion of Rome, Golden Axe, F-15 Strike Eagle 2, Test Drive 2 e 3, Italia '90 World cup Soccer, 688 Attack Sub e altri. Vendo anche giochi per il Nes a circa 45.000 lire. Risposta assicurata.
Giovanni Marcaccio via Manciano S.N.C. - 00060 Capena (Rm) tel. 06/9032514

CERCO/Compro giochi per Pc Engine Super Famicom e Megadrive. In particolare per Pc: Pc Kid, Gunhead, Formation Soccer, Splatter House, Bomber Man e R-Type I e II.
Francesco tel. 099/330463 ore pasti

CERCO disperatamente le seguenti soluzioni per Amiga: Elvira (con il rispettivo manuale); It Came from the Desert 1, Bat, Geisha, Zak Mk Kracken 1, Wonderland. Scambio queste soluzioni con quelle di: Future War, Monkey Island, Leisure Suit Larry 2 e 3, Loom.
Matteo Sala via Monte Bianco, 1 - 20057 Vedano Lambro (Mi)

CERCO i numeri dal 1° all'11° di K e i nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13 di TGM. Compro al prezzo di copertina (trattabile). Ma solo se in ottime condizioni.
Fabrizio tel. 06/7224717

SCAMBIO

SCAMBIO simulatore di volo originale per Amiga F-19 Stealth Figther con altro simulatore originale A-10 Tank Killer.
Riccardo tel. 011/8013289

SCAMBIO disk drive commodore 1571 (con manuale), con disk drive 1541 o compatibili (C64).
Mario tel. 02/2823569 ore serali

SCAMBIO giochi e programmi per Amiga, scrivere solo se interessati ed inviare proprie liste solo per scambio.
Alessandro Rigon v.le Olimpia, 7/a - 37057 San Giovanni Lupatoto (Vr)

SCAMBIO (senza attività di lucro) giochi e programmi per Ibm Pc & compatibili. Risposta assicurata. Annuncio sempre valido.
Walter Pace via Borghetto, 27 - 37053 Cerea (Vr) tel. 0442/30341

CONTATTI

Se vuoi dimostrare davvero quello che sai fare sul computer allora mettiti subito in CONTATTO con noi. Stiamo cercando programmatori, ma soprattutto bravi musicisti e grafici, per creare nuovi bellissimi giochi sui maggiori computer (C64, Amiga e Pc). Se sei interessato manda un demo o contattaci subito. Per ulteriori delucidazioni scrivere a:
Roberto La Ragione via A. Visconti, 10 - 20151 Milano tel. 02/3581381i

Amiga club Pavese!!! L'unico club esistente nella provincia di Pavia cerca soci;
Diego Canevari via Verdi, 4 - 27010 Gerenzano (Pv) tel. 0382/967469

Cerco CONTATTI solo città di Grosseto per la fondazione di un Amiga club per scambio di trucchi e giochi, ed altre sorprese, massima età 14 anni.
Simone Roncolini via Sauro, 8 - 58100 Grosseto

È nato un nuovo club: l'Amiga 500 club Lissone. Cerchiamo CONTATTI per scambio software e per organizzare sfide a Kick-Off.
Roberto tel. 039/794041

Superclub A500, siamo già in molti unitevi anche voi al nostro club. Non importa di che città siate abbonatevi ci sono moltissimi vantaggi ormai siamo dei professionisti.
Claudio Niceto tel. 049/634262 dalle 14 alle 16

Cerco CONTATTI per scambio di software per Amiga in sola zona di Venezia o provincia. Possiedo tutti i giochi che abbiano ricevuto un K-voto maggiore di 800 e molti altri. Rispondo a tutti.
Massimiliano Cantarella via Cannareggio 3026/A - 30121 Venezia tel. 041/713551

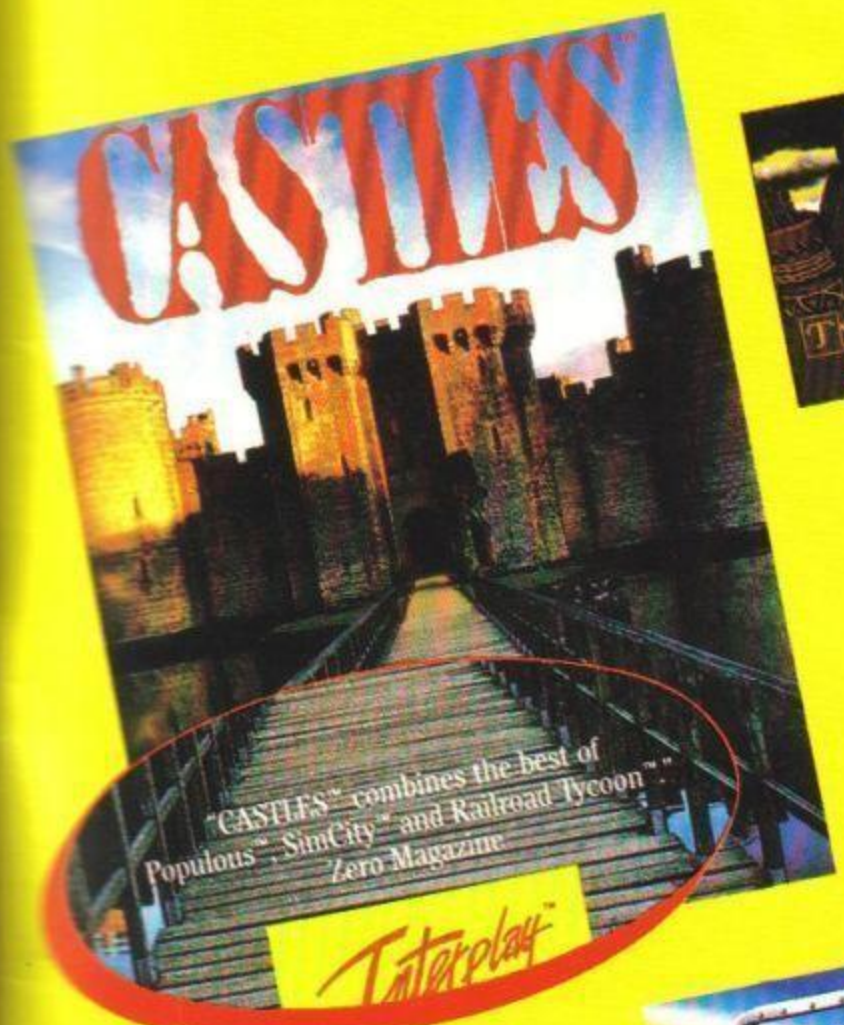
Il Midnight club Amiga cerca CONTATTI e nuove iscrizioni da tutta Italia per organizzare gare, scambiare consigli, vendere e creare giochi e programmi.
Leonardo Costa via San Carlo, 14 - 30090 Segrate (Mi) tel. 03/2136030

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

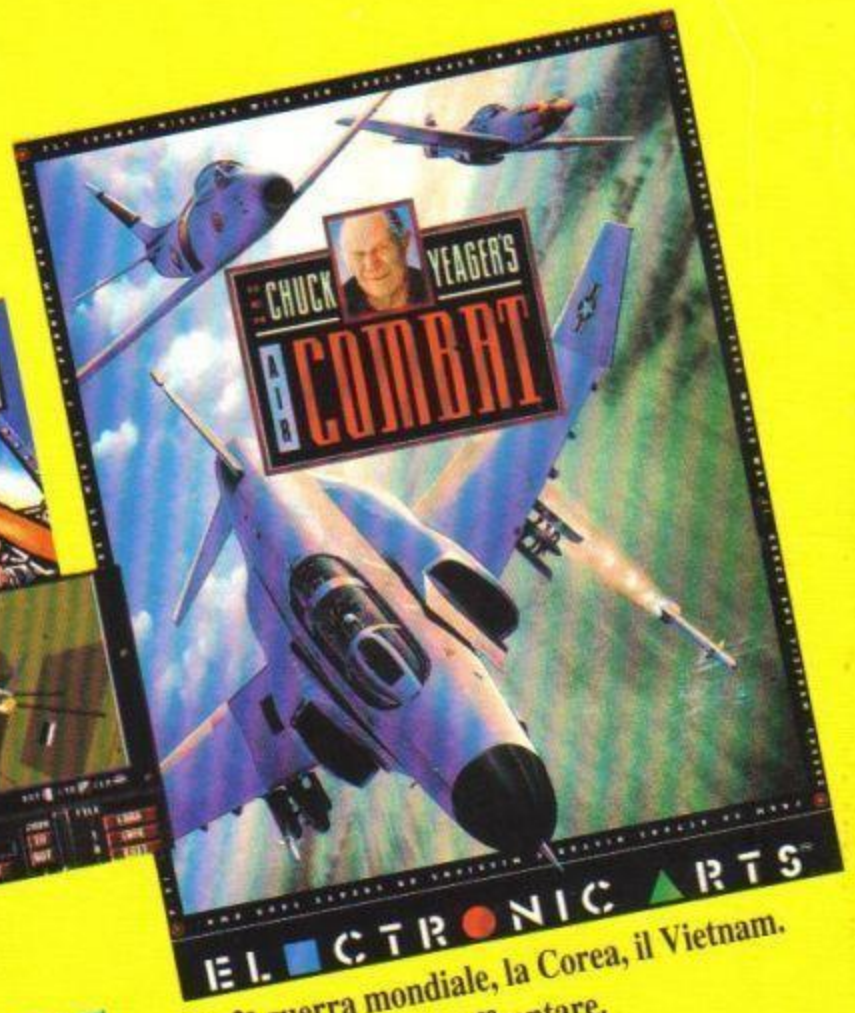
I TITOLI DELL'ANNO

ELECTRONIC ARTS®

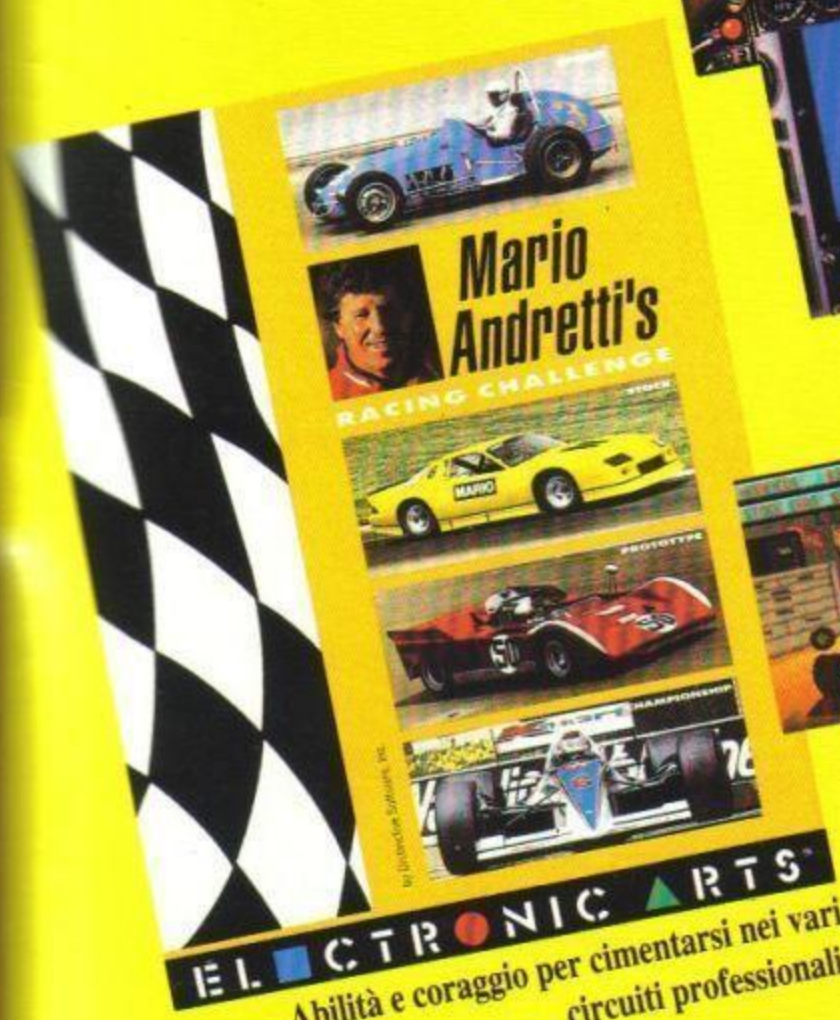


Disponibili per PC
Grafica VGA
256 colori
Manuali in Italiano

Scheda sonora:
AdLib - Soundblaster
Roland -
Tandy - Covox.



La 2ª guerra mondiale, la Corea, il Vietnam.
Ecco le missioni da affrontare.



Abilità e coraggio per cimentarsi nei vari circuiti professionali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPCOM® USA

ATTERRA IN TERRITORIO NEMICO ... FATTI STRADA ATTRAVERSO LA BARRIERA DEI CARRARMATI ...

... NEUTRALIZZA L'ATTACCO SPECIALE DELL'UNITÀ "SCORPION" ...

... DISTRUGGI OGNI POSSIBILITÀ DI APPROVVIGIONAMENTO VIVERI ...

... ATTRAVERSA LE MONTAGNE CON IL LASCIAPASSARE ...

... DISTRUGGI IL QUARTIER GENERALE NEMICO ...

... SALVA IL PRESIDENTE! ...

... VAI E COLPISCI ...

MERCS™

U.S. GOLD®

U.S Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

Disponibile per: C64 & AMSTRAD cassetta & disco, SPECTRUM cassetta, ATARI ST & AMIGA.

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A., Inc. MERCS™ © 1991 Capcom U.S.A., Inc. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/